

Правда о Crisis Core: Final Fantasy VII

Все о новой части Prince of Persia

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC

PS2

PS3

GAMECUBE

WII

XBOX

XBOX 360

GBA

DS

PSP

12#261

ИЮНЬ | 2008

(game)land  
hi-fun media

publishing for enthusiasts  
4 607157 100056 08012

# СТРАНА ИГР

## Age of Conan: Hyborian Adventures

Как пробраться в стигийский гарем и остаться в живых?

## Prince of Persia

Шокирующие подробности  
«Принца» нового поколения

## PlayStation Day

Хороший у вас план,  
товарищ Хираи!

# Crisis Core: Final Fantasy VII

ТЕМА НОМЕРА

2  
УНИКАЛЬНЫХ  
DVD

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

# ALONE IN THE DARK™

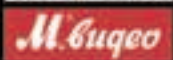
NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА  
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

ПУТАЮЩЕЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ ПОЧТЕННЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА  
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМАРАТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



© 2007 ООО "Акелла".  
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.  
Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Европы. Все права защищены. Предприятие.  
Тек. поддержка: 1495363-4612. E-mail: [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com). Игры с доставкой: [www.soyuz.ru](http://www.soyuz.ru)  
Оптовая продажа: Москва, 1495363-4614, [retail@soyuzinvest.ru](mailto:retail@soyuzinvest.ru); Санкт-Петербург, 812232-49-65, [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com);  
Ростов-на-Дону, 863290-79-42, [akellarostov@akella.ru](mailto:akellarostov@akella.ru); Новосибирск, 3833227-74-64, [akellansk@akella.com](mailto:akellansk@akella.com);  
Екатеринбург, 3432971-34-42, [akellaburg@akella.ru](mailto:akellaburg@akella.ru)  
Представитель на Украине "Мультирейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
Финанс. ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге Центральный офис по лицензированию компаний "Акелла",  
Санкт-Петербург, ул. Маршала Тополева, д.17, телефон: 812 232-49-65.



Акелла



# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

ИЮНЬ  
#12(261)  
2008

## Всем привет!

Май выдался не менее урожайным на поездки, чем апрель. Наш главный редактор, Константин Говорун, успел в последние дни весны съездить во Францию на UbiDays, выставку грядущих релизов издательства Ubisoft, и вернуться обратно аккурат к сдаче номера. Более того, материал об одной из показанных игр попал уже в этот выпуск «СИ». Речь идет о новой части Prince of Persia, слухи о которой начали плодиться и множиться с тех пор, когда первые скриншоты случайно разошлись по Сети. Не меньше, чем свежую Prince of Persia, сотрудники редакции ждут Soul Calibur IV, но обстоятельный отчет о том, как сейчас выглядит популярный файтинг, а также интервью с продюсером, Кацутоси Сасаки, будут ждать вас в следующем номере. На встречу с Carcom — вызывать подробности Resident Evil 5 и допрашивать разработчиков Bionic Commando — отправилась Хайди Кемпс, наша американская корреспондентка. Меня же (и заодно больше двадцати представителей других европейских изданий) ждало randevu с Соником в штаб-квартире Sega. «Мы знаем, что вам очень хочется взглянуть на столы наших разработчиков, но держите себя в руках!» — гласили объявления, которыми были увешаны все проходы на этаже, где находился демонстрационный зал. Просочиться мимо картонных муляжей Соника и впрямь сумел бы разве что Снейк: представители Sega зорко следили за каждым шагом нашей многонациональной делегации и мигом отлавливали всех «ненароком» заблудившихся. И все же не успела презентация Sonic Unleashed подойти к концу, как мы случайно увидели кое-что из старательно скрываемого, — готовясь к показу, руководитель проекта, Йосихиса Хасимото, не сразу промотал один из сюжетных роликов. Увы, к метаморфозам Соника тот отношения не имел, да и если бы имел — рассказать об этом мне пока не позволят. Следите за будущими номерами «СИ»!

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

### РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун  
Наталья Одинцова  
Илья Ченцов  
Артём Шорохов  
Степан Чечулин  
Вера Серпова  
Игорь Сонин  
Сергей Долинский  
Юлия Соболева  
Хайди Кемпс  
Юлия Минаева  
Алексей Беспалко  
Антон Большаков  
Евгений Попов

wren@gameland.ru  
odintsova@gameland.ru  
chen@gameland.ru  
cg@gameland.ru  
tomba@gameland.ru  
serpova@gameland.ru  
igor.sonin@gameland.ru  
dolser@gameland.ru  
soboleva@gameland.ru  
minaeva@gameland.ru  
bespalko@gameland.ru  
bolshakov@gameland.ru  
popov.e@gameland.ru

главный редактор  
зам. главного редактора  
старший редактор раздела PC-игр  
редактор раздела видеоигр  
выпускающий редактор  
редактор раздела PC-игр  
редактор рубрики «Банзай!»  
редактор рубрики «Онлайн»  
лит.редактор/корректор  
корреспондент в США  
редактор раздела «Культура»  
редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»  
редактор раздела «Железо»  
инженер тестовой лаборатории

### DVD

Виктор Бардовский  
Александр Устинов  
Денис Никишин  
Александр Солярский  
Юрий Пашолок

bardovsky@gameland.ru  
hh@gameland.ru  
spaceman@gameland.ru  
solyarskiy@gameland.ru  
disk@gameland.ru

выпускающий редактор  
ответственный редактор  
монтажер  
монтажер  
редактор

### ART

Алик Вайнер  
Аня Старостина  
Олеся Дмитриева  
Динара Шаймарданова  
Сергей Циюрик

alik@gameland.ru  
starostina@gameland.ru  
dmitrieva.o@gameland.ru  
shaimardanova@gameland.ru  
td@gameland.ru

арт-директор  
дизайнер  
дизайнер  
верстальщик  
билд-редактор

### АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко

potapenko@gameland.ru

менеджер по  
маркетингу

### GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин  
Алексей Бутрин  
Сергей Агаджанов

razum@gameland.ru  
butrin@gameland.ru  
agadzhanov@gameland.ru

руководитель проекта  
главный редактор gameland.ru  
веб-мастер gameland.ru

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский  
Лидия Стрекнева  
Евгения Горячева  
Ольга Емельянцева  
Оксана Алехина  
Александр Белов  
Максим Соболев  
Марья Алексеева

romanovski@gameland.ru  
strekneva@gameland.ru  
goryacheva@gameland.ru  
olgaeml@gameland.ru  
alekhina@gameland.ru  
belov@gameland.ru  
sobolev@gameland.ru  
alekseeva@gameland.ru

руководитель отдела  
директор корпоративного отдела  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
трафик-менеджер

### ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов  
Марина Гончарова  
Татьяна Кошелева

andrey@gameland.ru  
goncharova@gameland.ru  
kosheleva@gameland.ru

оптовое распространение  
подписка  
региональное розничное  
распространение  
(495)935-7034; факс: (495)780-8824  
8 (800) 200-3-999

### ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова

nahalova@gameland.ru

менеджер отдела по работе  
с персоналом

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»  
Дмитрий Агарунов  
Давид Шостак  
Паша Романовский  
Михаил Степанов  
Анастасия Леонова  
Дмитрий Плющев  
Дмитрий Ладыженский  
Дмитрий Донской

dmitri@gameland.ru  
shostak@gameland.ru  
romanovski@gameland.ru  
stepanovm@gameland.ru  
leonova@gameland.ru  
plushev@gameland.ru  
ladyzhenskiy@gameland.ru

учредитель и издатель  
генеральный директор  
управляющий директор  
директор по развитию  
директор по персоналу  
финансовый директор  
руководитель игровой группы  
редакционный директор  
основатель журнала

### PUBLISHER

Dmitry Plushev  
Dmitri Agarov

plushev@gameland.ru  
dmitri@gameland.ru

publisher  
director

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:  
E-mail:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:  
Типография:

Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629  
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



## EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

## MYSIMS KINGDOM



КЛЮШКА, МЯЧ  
И СТО ГЕКТАРОВ  
ЦЕЛИНЫ...

114

СИМЫ ПОШЛИ  
В НАРОД. И НЕ  
КУДА-НИБУДЬ,  
А В СКАЗОЧНОЕ  
ЦАРСТВО!

48



## НОВОСТИ

Подробности продолжения Gothic	10
Вести о Gears of War 2	11
Странник, Манч и Эйб обзаведутся коллегой?	11
Кооперативный режим в Resident Evil 5	12
Valve любит нас	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

## ТЕМА НОМЕРА

Crisis Core: Final Fantasy VII	18
--------------------------------	----

## Игры в разработке

## ХИТ?!

Prince of Persia	30
------------------	----

## РЕПОРТАЖ

This is Vegas	36
---------------	----

## В РАЗРАБОТКЕ

Rise of the Argonauts	42
Операция «Багратион»	44
Us And Them: Cold War	46
MySims Kingdom	48
Alternativa	50

## Аналитика

## СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	52
Слово команды	53

## АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	54
Гостевая колонка (Максим Поздеев)	56
Электрическая культурология	58
Гостевая колонка (Дмитрий Злотницкий)	59

## РЕПОРТАЖ

PlayStation Day 08	60
Dominance War III: Российский триумф!	66

## ИНТЕРВЬЮ

BioWare: размышления о будущем RPG на грани добра и зла	68
---	----

## СПЕЦ

30 лет Space Invaders	70
Square Enix: темные пятна истории	76
Сюжет, сцена за сценой	82
Кто ковал «Молот войны»?	90

## Обзоры игр

## ХИТ!

Age of Conan: Hyborian Adventures	100
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	110
Everybody's Golf World Tour	114

## ОБЗОР

Sublustrum	118
Vampire World	122
Warhammer: Battle March	124

## ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	126
Обзор русскоязычных новинок	128

## АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	130
----------------------------------	-----

## ОНЛАЙН

Новости MMORPG	132
ММО-колонка	134
Live Network Channel	136
Новости Сети	138
Блогосфера	144

## ЖЕЛЕЗО

Новости	146
Видеокарты NVIDIA последних поколений	148
Мат. часть: Сеть через розетку	152
Мини-тесты	154

## РЕТРО

Артефакт номера	156
Лучшие игры прошлых лет	157

## НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	159
Widescreen	160
Кросс-формат	164
Банзай!	170

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII И AGE OF CONAN  
НАКЛЕЙКА: CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII



## PLAYSTATION DAY 08

КАК SONY СОБИРАЕТСЯ ЗАХВАТИТЬ МИР?



60

## ОДНАЖДЫ В ВЕГАСЕ

## РЕПОРТАЖ

КАК ЗАРАБОТАТЬ МИЛЛИОН И ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ?



36

## 30 ЛЕТ SPACE INVADERS

## СПЕЦ

ЛЕГЕНДА ИНДУСТРИИ НА СТРАНИЦАХ «СТРАНЫ ИГР».



70

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акселл»	2 обл. 3, 5, 13
Телеканал 2*2	3 обл.
Adidas	4 обл.
Xbox 360	27
ASUS	35
Toshiba	29
«IC»	18-19, 47, 49
Samsung	7, 9
Soft Club	41
«Руссобит»	69

GamerPark	11
Журнал «PC-игры»	176
Журнал Total Football	177
Журнал «Мобильные компьютеры»	51
Журнал «DVD эксперт»	67
Журнал Хакер	97
«МобилСовет»	57
Журнал «Железо»	75
Интернет-магазин Gamepost	55, 129, 187
GamersParty	163

«Настроение»	95
«ХитЗона»	181
«АльТелеком»	99
Netland	175
«PM-телеком»	179
Редакционная подписка	89
Сайт Gameland.ru	143
Журнал Maxi Tuning	135
Gameland.tv	169
ICQ TV	121





В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill

# THE LOST CROWN

## ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО

Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосфера музыки, написанная специально для игры The Lost Crown



Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?



Охота на призраков в режиме реального времени



Настоящие фотографии паранормальных явлений



Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток



Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании

[www.akella.com](http://www.akella.com)



Полноценная продукция и качественные формы "СДЗ", "М.Бизнес", "Акелла" и "Настроение"

© 2008 ООО «Акелла»  
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
Тек. поддержка: (495) 252-4612 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com) Игры с доставкой: [www.sdgames.ru](http://www.sdgames.ru)  
Оптовая продажа: Москва, (495) 252-46-14, [sales@sdgames.ru](mailto:sales@sdgames.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, [akella@sdgames.ru](mailto:akella@sdgames.ru)  
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, [akellarostov@akella.ru](mailto:akellarostov@akella.ru) Новосибирск, (383) 227-74-64, [akellanov@akella.com](mailto:akellanov@akella.com)  
Екатеринбург, (343) 297-34-42, [akella@sky.ru](mailto:akella@sky.ru)  
Представитель на Украине: "Мультигейм" - [www.multigame.com.ua](http://www.multigame.com.ua)  
Вспомогательная компания "Авалон" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Авалон"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 37, телефоны: (812) 252-49-85.



Акелла





# ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

## PRINCE OF PERSIA

ТАК ГОВОРИЛ ЗАРАТУСТРА.



30

## ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY

ДЖЕЙСОН БОРН ПРОТИВ ВСЕГО МИРА.



110

## EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

СПОРТ ДЛЯ ИНТЕЛЛИГЕНЦИИ.



114

ХИТ?!

PC

Age of Conan: Hyborian Adventures	100
Alternativa	50
Arcania: A Gothic Tale	10
Dimensity	44
Prince of Persia	30
Rise of the Argonauts	42
Sublustrum	118
This is Vegas	36
Us And Them: Cold War	46
Vampire World	122
Warhammer: Battle March	124
Операция «Багратион»	44
Crime Patrol	126
Seven Kingdoms: Завоеватели	127
Баскетбол: Игра чемпионов	126
Кодекс войны: Рейнджеры	128
Новые приключения Красной Шапочки	128
Нэнси Дрю: Тайна ранчо теней	127
Полный привод 2: УАЗ 4x4	128
Форд Драйв: Off Road	126
Эл Эммо и сокровища золотой шахты	127

PS2

The Bouncer	124
Unlimited Saga	124
Drakengard	125
Dawn of Mana	126
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	126
Star Wars: The Force Unleashed	10

PS3

Age of Conan: Hyborian Adventures	100
Everybody's Golf World Tour	114
Prince of Persia	30
Resident Evil 5	12
Rise of the Argonauts	42
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	110
This is Vegas	36

## AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ТОТАЛЬНАЯ КОНАНИЗАЦИЯ НАСЕЛЕНИЯ!



100

LittleBigPlanet	123
Resistance 2	124
Motorstorm: Pacific Rift	125
Killzone 2	126
Star Wars: The Force Unleashed	10

XBOX 360

Age of Conan: Hyborian Adventures	100
Gears of War 2	11
Prince of Persia	30
Resident Evil 5	12
Rise of the Argonauts	42
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	110
This is Vegas	36
Warhammer: Battle March	124
Star Wars: The Force Unleashed	10

DS

Star Wars: The Force Unleashed	10
MySims Kingdom	48

PSP

Star Wars: The Force Unleashed	10
Crisis Core: Final Fantasy VII	20

Wii

MySims Kingdom	48
----------------	----



# DRACULA: ORIGIN ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ



Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.



Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы - профессор Ван Хельсинг...



- Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...
- Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании
- Более 40 второстепенных персонажей
- Готическая атмосфера романа Брэма Стокера

Progame FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by PROGAME.

[www.akella.com](http://www.akella.com)



Росетекст продан в печатные формы "СДЗ", "М.Видео", "Акелла" и "Настраение"

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: [info@akella.com](mailto:info@akella.com) Игры с доставкой: [www.sdravet.ru](http://www.sdravet.ru)  
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, [natelly@sdnavigator.ru](mailto:natelly@sdnavigator.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-45-65, [akella@ymagbox.ru](mailto:akella@ymagbox.ru)  
Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, [akellarostov@akella.ru](mailto:akellarostov@akella.ru) Новосибирск, (383) 327-74-64, [akellansk@akella.com](mailto:akellansk@akella.com)  
Екатеринбург, (343) 297-34-42, [akellabkb@yky.ru](mailto:akellabkb@yky.ru)  
Представитель на Украине "Мультиграйд" - [www.multigrade.com.ua](http://www.multigrade.com.ua)  
Финанс ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефакс: (812) 252-45-65.



Акелла



# ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

## НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поглотить с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

## ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать кассеты от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

## СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем огибающую основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо гонять одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ











PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

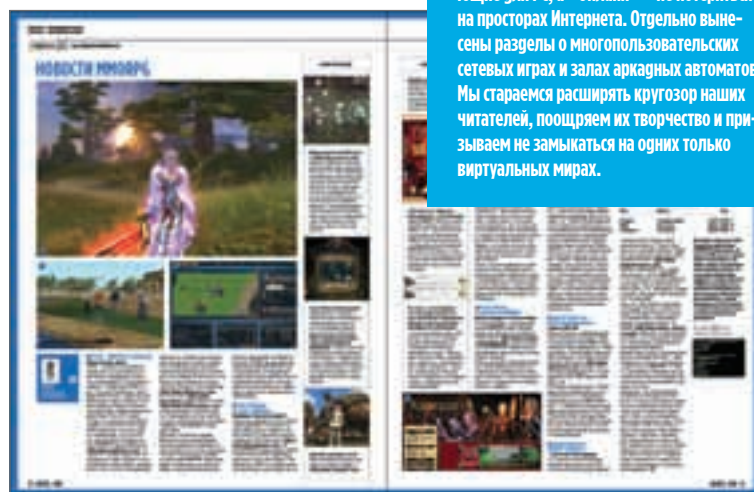
## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

## ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	
1 – PC		3 – PS3		5 – Xbox 360		7 – Nintendo DS		9 – GameCube	
2 – PS2		4 – Xbox		6 – GBA		8 – PSP		10 – Wii	



## НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на огнях только виртуальных мирах.





**NV24HD**

## Ваши лучшие моменты

Представьте... все многообразие Ваших впечатлений – в высоком разрешении. Компактный фотоаппарат Samsung NV24HD с широкоугольным объективом 24 мм, инновационным AMOLED-дисплеем и двойной стабилизацией изображения сохранит Ваши незабываемые моменты в лучшем виде. Кроме того, с NV24HD Вы сможете снимать динамичные видеосюжеты и просматривать их на большом экране в формате HD. Samsung NV24HD – безупречное качество каждого кадра.

\*Active Matrix Organic Light Emitting Diode – технология, обеспечивающая потрясающую цветопередачу, угол обзора 180° и исключительно малое время отклика.







Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Богнар (cicero@gameland.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

## ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Издательство Ubisoft во второй раз провело собственную мини-выставку под названием UbiDays. Ничего особенного — речь президента компании, доклад об успехах, анонс рождественской линейки игр (HAWX, Brothers in Arms, EndWar...) и пара сюрпризов невеликого масштаба. Подробнее о UbiDays мы расскажем в следующем номере, в этом вас ожидает лишь несколько новостей да еще пятиполосный материал о новой части Prince of Persia. Аналогичные мероприятия в этом году провели или собираются провести почти все крупные издатели. И если у Midway и Capcom они уже позади, то Electronic Arts отстреляется только во второй половине июля, показав там очень солидную линейку со звездными

ми Mirror's Edge и Dead Space во главе. Что характерно, все упомянутые компании приедут и на E3. Важнейшее мероприятие в индустрии проигнорирует лишь Activision Blizzard, да и та уже успела пригласить на собственное мероприятие, проходящее в Лос-Анджелесе аккурат накануне E3. Правда о других «отщепенцах» стала известна буквально недавно — например, NCsoft просто нечего показывать (компания и не собирается выпускать в этом году новые игры); не ждем мы ничего особенного от id и LucasArts. Новости с консольных фронтов в последнее время все реже привлекают внимание геймеров и прессы, а зря. Любопытно, что в Японии PSP взобралась на вершины чартов уже довольно давно и не пускает туда DS, не говоря уже о Wii. И это не случайный успех после релиза одной игры (скажем, новой части Monster Hunter), а уже закрепившийся тренд. Другое дело, что картриджи для DS все равно про-

даются лучше, чем что-либо, и по абсолютным цифрам портативная приставка от Nintendo обеспечила себе полную победу в этом поколении во всех регионах. Наиболее ожесточенное противостояние консолей наблюдается в Европе — там Xbox 360 спешит оторваться от набравшей популярность PlayStation 3. В этом ему — как и ожидалось — изрядно помогает Grand Theft Auto IV. Microsoft удалось убедить геймеров, что версия именно для Xbox 360 лучше, хотя заявление это довольно спорно. Впрочем, Nintendo Wii по-прежнему продается лучше двух других «домашних» консолей во всех трех регионах; прогнозы о том, что геймеры устанут от Nintendo Wii, похоже, не сбываются. Однако набирающая обороты PS3 способна потрепать нервы Nintendo в конце жизненного цикла приставок нового поколения.





- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь



Мониторы Toraz T200 и T220 – официальные мониторы WCG 2008

**Соединение великолепного дизайна и технического совершенства**

- рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс
- разрешение 1680x1050
- динамическая контрастность 20 000:1
- углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.



# Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008

Вся информация на [www.wcg.ru](http://www.wcg.ru)



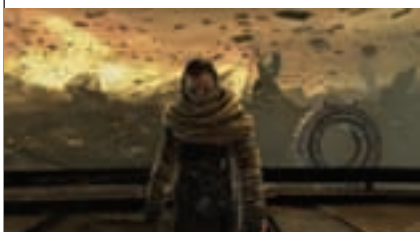
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ДЖЕДАИ ОБОЙДУТ РС СТОРОНОЙ

### STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED – ТОЛЬКО ДЛЯ КОНСОЛЕЙ.

По сообщениям LucasArts, ее многообещающая игра Star Wars: The Force Unleashed выйдет на всех основных платформах, кроме PC. Свое решение в компании объясняют тем, что при создании The Force Unleashed используются такие мощные технологии, как Euphoria (для отображения мимики) и Digital Molecular Matter (для обработки физики разрушаемых объектов), а так как обе новинки очень требовательны к ресурсам, LucasArts просто не может сбалансировать потребности мощных и возможности престарелых компьютеров. Между тем владельцы PS3, Wii, DS, PSP, PS2 и Xbox 360 получат The Force Unleashed уже в сентябре сего года.



## УХОДЯ, УХОДИ



### MGS4 НЕ СТАНЕТ ЗАВЕРШАЮЩЕЙ ЧАСТЬЮ СЕРИАЛА.

Замечательный человек Хидео Кодзима не без гордости объявил, что долгожданная MGS4 ушла «на золото», а команда разработчиков отдыхает и начинает подумывать о MGS5. Однако, как признался мэтр, история Снейка закончена окончательно и бесповоротно. Кодзима также отметил: «Я верю, что сериал MGS получит продолжение. Даже если я покину компанию, история, вероятно, продолжится. Однако, что касается MGS5, я уверен, что ее должна делать Kojima Productions и никто другой». Кроме того, Хидео отметил, что хотел бы видеть молодого специалиста на должности будущего продюсера MGS5.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ К КОРНЯМ!



### ТОНКОСТИ ИНТЕРФЕЙСА НОВОГО PRINCE OF PERSIA.

Как стало известно, в четвертой части Prince of Persia нас с вами ждет весьма урезанная информационная панель. Никакой вам мини-карты, ни линейки здоровья. Граждане из Ubisoft объясняют такой скудный набор тем, что отныне царевич гибнет буквально от одного-двух ударов, так что смысла в отображении здоровья нет. Это, в свою очередь, диктует и новый стиль сражений, которые теперь будут исключительно один-на-один. Словом, все как в оригинальной, еще двухмерной Prince of Persia. Еще один интересный факт: у принца появится помощница – Элика (Elika), которая, как заявляют создатели, «сыграет роль во всех аспектах игрового процесса».

Официально подтверждено, что BioShock выйдет на PS3. «Лечь на дно» в подводном городе-утопии владельцы PS3 смогут в ближайщее Рождество.

Тэд Прайс (Ted Price), главный дизайнер Resistance 2, рассказал об одной особенности сетевых баталий игры: противники, которые убивают вас особенно часто, будут помечаться значком. Это упрощает вам мести.

Fatal Frame: Mask of Lunar Eclipse, новая часть ужастика от Тесмо, выйдет на Wii в Японии уже 31 июля.

Главного героя World Destruction, новой RPG от Sega для Nintendo DS, будут звать Кириэ (Kyrie), так же, как возлюбленную Нерона из Devil May Cry 4. Перед ним будет стоять очень важная задача – уничтожить весь мир.

На UbiDays Стране Игр удалась поиграть в свежую демо-версию Soul Calibur IV и пообщаться с продюсером проекта Кацутоси Сасаки. По стилю игра очень сильно напоминает более серьезную вторую часть сериала, она менее яркая и взбалмошная, чем третья.



# ПОДРОБНОСТИ ПРОДОЛЖЕНИЯ GOTHIC

НОВОЕ ИМЯ, НОВЫЙ РАЗРАБОТЧИК, НОВЫЕ ГРАНДИОЗНЫЕ ПЛАНЫ ПО ЗАХВАТУ МИРА.

Как вы, должно быть, знаете, Piranha Bytes, создавшая три части сериала Gothic, к нему более не имеет никакого отношения. Четвертую часть сотворит французская контора Spellbound, которая известна неплохими стратегиями Desperados и Robin Hood: The Legend of Sherwood.

Итак, во-первых, игра не будет называться Gothic 4. Величать ее следует Arcania: A Gothic Tale. Создатели уверяют, что название так и намекает на большой уклон в сторону магии. Например, мы сможем менять погоду и время суток – они будут играть определенную роль в геймплее. Во-вторых, JoWood хочет, чтобы игра лучше продавалась в США (трилогия Gothic была гораздо популярнее в Европе, нежели в Штатах). Отчасти именно поэтому нас ждет новое название и – внимание – новый герой. Да, безымянный протагонист из первых частей стал королем, и тут же вторгся на остров новоиспеченного главгероя.

Spellbound, как водится, не скупятся на обещания. Сулят, например, сделать карту, систему заданий, инвентаря и вообще все меню более ясными и дружелюбными. Ну а специально для хардкорных игроков будет предусмотрена возможность свести интерфейс к минимуму. Возможно, такая модель «и вашим, и нашим» станет тенденцией для сериалов, имеющих мощный, но немногочисленный сообщество фанатов. Один из примеров: теперь не надо убирать оружие, чтобы выпить лечебное зелье, а, собственно, анимация процесса «выпивания» эликсира станет намного короче. Если раньше во время боя было проблематично опустошить бутылку-другую, то теперь – легко. А вот квесты будут плотнее переплетаться, зависеть друг от друга. Основы геймплея, впрочем, непоколебимы: зарабатываем опыт, повышаем уровни, выполняем поручения и лавируем между фракциями. Боевая система будет улучшена и дополнена различными комбо-атаками, парированием и финтами. Помимо военного дела, мы сможем попробовать себя в алхимии и кузнечном мастерстве. Вероятно, в Arcania: A Gothic Tale можно будет за определенную плату перераспределять очки умений на тот случай, если игрок слишком уж увлечется мирными профессиями.

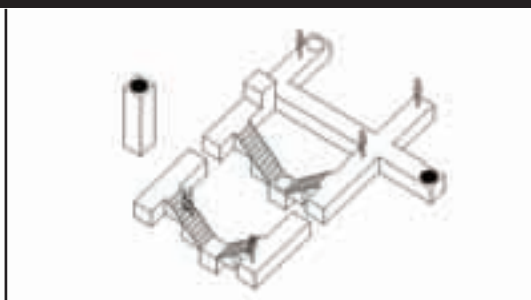
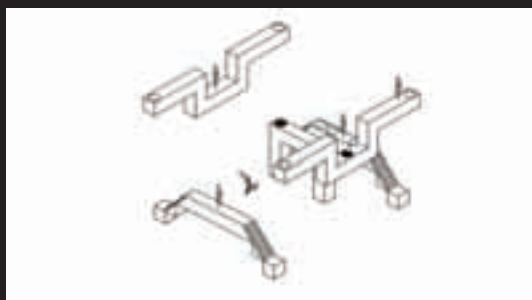
Джей Подилчак (Jay Podilchuk), продюсер Arcania, заметил: «Мы нацеливаемся сделать игру продолжительностью в 60-80 часов. Это будет полноценная, огромная RPG. Мы не ориентируемся на игры вроде Fable».

Что ж, осталось добавить, что Arcania: A Gothic Tale выйдет на PS3, PC и Xbox 360 осенью 2009 года.

# СДЕЛАЙ САМ

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ УРОВНИ ДЛЯ ECHOSHROME.

Первые двадцать уровней для echochrome, которые созданы самими игроками, появились на просторах PSN. Продержатся они, правда, лишь до 21 мая, после чего будут безжалостно удалены с сервера. Впрочем, Sony планирует иногда выкладывать в Сеть новые пользовательские уровни.







## ВЕСТИ О GEARS OF WAR 2

И МАЛЕНЬКИЙ СЛУХ О ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

Не секрет, что в Gears of War 2 война идет уже не на Земле, а на родной планете Локустов. Человечество, оправившись после первого удара и скопив силы, кинуло армию прямо в логово врага. Маркус и его напарники, естественно, в авангарде наступления, а их цель — Лондаун (Londown), колыбель локустов. Кстати, в команде пополнение — Диззи (Dizzy), водитель БТР, на котором мы колесим по локустовой земле. У Диззи, заметим, чертовски слезная история: во время нападения локустов он и его семья остались брошенными на произвол судьбы, и им пришлось выживать самостоятельно. Как и полагается, их нашли на поле боя и пригласили в безопасную зону с одним лишь условием: глава семьи должен отправиться служить в армии. Так Диззи стал героем Gears of War 2.

Сиквел попытается играть на несколько иных чувствах, нежели первая часть. Если в оригинале мы бродили, в основном, по вымершим территориям, оккупированным врагом, то теперь вокруг нас постоянно что-то происходит: проезжают танки и боевые машины, в небе барражируют вертолеты, постоянно что-то взрывается — и все это на открытых пространствах. Маркус с товарищами — больше не цари на поле боя, а лишь шестеренки войны. Движок игры, заметим, может отображать до ста моделей одновременно, и это особенно важно при зачистке нор локустов, когда те лезут на нас реально толпами. А вот геймплей все тот же: прячемся за укрытиями, стреляем и пилим саранчу, совершаем марафонские забеги на короткие дистанции под кинжальным огнем противника. Кроме того, Маркус обучился использовать врагов в качестве живого щита. Работает система просто: хватаем злодея за шкуру и прячемся за его тушкой, как за каменной стеной, пока бедолага не превратится в решето. Вполне в духе грубовато-варварского мира Gears of War.

Gears of War 2 выходит на Xbox 360 в ноябре этого года. А вот совсем недавно прошел небезынтересный слух: в интернет-магазине gamestop.com появилась позиция «Gears of War с картами» за \$39.99, которая поступит в продажу 24 июня 2008 года. Якобы это первая часть GoW со всем дополнительным контентом, который распространялся через Xbox Live. Комментировать ситуацию в Microsoft, увы, отказываются.

## СТРЕЙНДЖЕР, МАНЧ И ЭЙБ ОБЗАВЕДУТСЯ КОЛЛЕГОЙ?

НОВАЯ ИГРА В МИРЕ ODDWORLD.

Джефф Браун (Jeff Braun), один из основателей Maxis, заявил, что он вместе со студией Oddworld Inhabitants работает над новой историей из вселенной Oddworld. Последняя игра об этом мире, Stranger's Wrath, вышла аж в 2005 году, после чего у команды разработчиков возникли трудности. Джефф Браун не стал углубляться в подробности, но вдруг заметил, что при создании новой игры будут использоваться «революционные 3D-технологии», а картинка будет на уровне CG-фильма. Впрочем, он не забыл сказать, что на производство нового приключения в мире Oddworld могут уйти годы. Спасибо за откровенность, мистер Браун.



# GamePark®

www.GamePark.ru



## ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722

E-MAIL: [sales@gamepark.ru](mailto:sales@gamepark.ru)

### Огромный выбор игр и аксессуаров

- ✓ Лучшие цены в России
- ✓ Доставка по всей России
- ✓ Доставка в день заказа
- ✓ Тематический форум на сайте



**PLAYSTATION 2 (SLIM)**

СПЕЦИАЛЬНОЕ  
ПРЕДЛОЖЕНИЕ  
ОТ GAME PARK



**PLAYSTATION 3**

Новая усовершенствованная  
игровая система. Официальная  
Российская версия



**XBOX 360 PREMIUM  
SYSTEM PAL HDMI  
(ELITE, ARCADE)**

Является игровой платформой  
следующего поколения.  
Теперь с HDMI входом.



**PLAYSTATION  
PORTABLE (SLIM)**

ЖЕЛТАЯ КАК ГОМЕР СИМПСОН

Специальное издание  
В комплекте с игрой  
The Simpson Game



**PLAYSTATION  
PORTABLE (SLIM)**  
ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРИСТАЯ И БЕЛАЯ

Усовершенствованная модель портативной  
развлекательной системы PSP,  
подключаемая к телевизору



**PLAYSTATION  
PORTABLE (SLIM)**  
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ  
ЧЕЛОВЕКА ПАЗКА

Специальное издание  
В комплекте с игрой Spider-Man 3

### КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: [g.usova@gamepark.ru](mailto:g.usova@gamepark.ru), ТЕЛ.: +7 (495) 221-2829

#### РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская  
ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская  
ТЦ «Черёмушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки  
ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская  
ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская  
ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ



### ВТОРАЯ ЧАСТЬ BEYOND GOOD AND EVIL ГОТОВИТСЯ К РАЗРАБОТКЕ.

Мишель Ансель (Michel Ancel) объявил, что вторая часть Beyond Good and Evil существует не только на бумаге, но и уже год как находится в стадии подготовки к производству. Напомним, оригинальная Beyond Good and Evil вышла в 2003 году и представляла собой не самый обычный платформер с множеством новых идей. Хотя игра была обласкана прессой, в магазинах она большим спросом не пользовалась. Тизер второй части вскоре после интервью был показан прессе на выставке UbiDays.

## СТАНЬ МУЗЫКАНТОМ, НЕ ВСТАВАЯ С КРЕСЛА!

### В GUITAR HERO 4 ИГРОКИ СМОГУТ СОЗДАВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ ТРЕКИ.

В Guitar Hero 4 мы сможем не только брэнчать на гитаре, мучить соседей пением в микрофон и бить в барабан, пугая окрестных собак и кошек. Самое главное, что нам позволят создавать своих собственных исполнителей, записывать треки и составлять целые альбомы самостоятельно от и до. Отличная возможность проявить себя и стать новым Куртом Кобейном или Фредди Меркьюри. Activision, как и обещала, выводит на новый уровень не только серию Guitar Hero, но и жанр музыкальных игр в целом.



## ГОРШОЧЕК, ВАРИ!

### DDR НА КОНСОЛЯХ ОТ N, S И M.

15 мая Konami анонсировала сразу аж три игры из серии Dance Dance Revolution. Итак, на Xbox 360 выйдет Dance Dance Revolution Universe 3, которая предоставит игрокам не только 70 композиций, но и режим DJ Mode. С его помощью можно будет замиксовать любой трек как душе угодно и отплясывать под него. Кроме того, на радость танцорам, появится Dance Dance Revolution Hottest Party 2 для Wii, развивающая идеи первой части, а на PS2 пожалуй Dance Dance Revolution X — она будет совместима с EyeToy. Все танцполы откроются уже осенью этого года.



Третий сезон комедийного сериала Sam & Max появится на PC в начале следующего года. Плюс, как выяснилось, Sam & Max Season One для Wii — лишь первый шаг текстовой парочки на консоли. Telltale Games имеют виды на все приставки, в том числе и на PS3 и на Xbox 360.

Bethesda Softworks (авторы Fallout 3 и сериала The Elder Scrolls) совместно с Splash Damage (на их совети — сетевой шутер Enemy Territory: Quake Wars) взяли за разработку игры, действие которой развернется в совершенно новой, пока, правда, не объявленной вселенной.



# КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ В RESIDENT EVIL 5

## И ПАРА СПОЙЛЕРОВ НА ЗАКУСКУ.

Главный герой Resident Evil 5 Крис Редфилд (Chris Redfield) будет отстреливать африканских зомби не в одиночку. По слухам, напарницей героя станет чернокожая красавица, с внушительным арсеналом разнообразных средств устранения живых мертвецов. Управлять девушкой будет искусственный интеллект, но ровно до того момента, пока не подключится второй игрок. После того как ваш вполне живой напарник берет под контроль девушку, вы можете проходить игру вместе. Также стало известно, что в Resident Evil 5 появятся две новые возможности: прятаться за укрытиями и оттуда вести огонь по противникам, и уклоняться при помощи правого аналогового джойстика. Помимо чернокожей амазонки, в игре появится эффектная блондинка в длинном красном плаще, которую Крису, очевидно, придется спасать. Не обойдется и без встреч со старыми знакомыми. Вездесущий Альберт Вескер (Albert Wesker), Шерри Биркин (Sherry Birkin) будут точно, и, возможно, появятся другие новые-старые герои. Учитывая, что Крис Редфилд десять лет назад принимал самое активное участие в борьбе с Umbrella Corporation, флэшбеки неминуемы. А вот противники в Resident Evil 5 будут заражены новым для сериала вирусом, который долгое время находился в латентном состоянии, пока его не пробудила вулканическая активность. Выход Resident Evil 5 на PS3 и Xbox 360 планируется на 2009 год.

# ПЕПЕЛ КЛААСА СТУЧИТ В МОЕЙ ГРУДИ

## ДЕЛО CLOVER STUDIO ЖИВЕТ.

Закрыв Clover Studio (Viewtiful Joe, Okami, God Hand) стало ударом для многих игроков. Однако можно распустить студию, но лишить разработчиков желания творить — нереально. И вот, та же самая команда вновь стремится удивить нас, на этот раз под крылышком Sega и именем Platinum Games. В этом коллективе, в частности, трудятся Ацуси Инаба (Atsushi Inaba) и Хидэки Камия (Hideki Kamiya). Вместе они были ведущими дизайнерами Clover Studio, а Камия, до кучи, является отцом-основателем сериала Devil May Cry. 14 мая Sega официально объявила, что Platinum Games занимается разработкой сразу трех проектов. Первый — action для PS3 и Xbox 360 Bayonetta. Его главная героиня, ведьма Байонетта, любительница огнестрельного оружия, выходит на тропу войны против ангелов. Камия, который и отвечает за Bayonetta,

считает, что со времени DMC жанр экшен не сильно-то развился, так что он собирается поднять его на новый уровень. Вторая игра разрабатывается для Wii и откликается на имя MadWorld. Она будет полностью выполнена в черно-белом цвете и обещает поразить геймеров жестокостью, которая и не снилась Manhunt. Заметим лишь, что у главного героя вместо правой руки — бензопила. Наконец, третья разработка — это Infinte Line, научно-популярная RPG для DS. В ней нам будет отведена роль капитана космического корабля, бороздящего просторы космоса. Есть в рукаве у Platinum Games и четвертый проект, над которым шефствует Синдзи Миками (Shinji Mikami), автор первой и четвертой частей Resident Evil, но об этой игре пока ничего не известно.





СИМУЛЯТОР

Продолжение великопленной RACE 07: Чемпионат WTCC

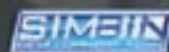
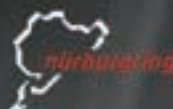
# GT-R<sup>TM</sup> EVOLUTION



- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT



- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вид из шлема



© 2003-2007 The Simbin Group



[www.akella.com](http://www.akella.com)



Партнеры: компания и магазин "СКИН" (М. Москва), "Акелла" и "Мастерская"

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Полное исключительное копирование запрещено.  
Тек. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com). Игры с доставкой: [www.sibnet.ru](http://www.sibnet.ru)  
Оптовая продажа: Москва (495) 263-46-14, [info@racinggame.ru](mailto:info@racinggame.ru), Санкт-Петербург (812) 252-49-65, [akella@racinggame.ru](mailto:akella@racinggame.ru)  
Ростов-на-Дону (863) 250-79-42, [akellarostov@akella.ru](mailto:akellarostov@akella.ru), Новосибирск (383) 227-74-64, [akellanov@akella.com](mailto:akellanov@akella.com)  
Екатеринбург (343) 267-34-42, [akellafsk@akella.ru](mailto:akellafsk@akella.ru)  
Представители на Украине: "Мулленгед" - [www.mullenged.com.ua](http://www.mullenged.com.ua)  
Финанс ООО "Торфт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефоны (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

# MICROSOFT «ПОЧИСТИТ» XBLA

## ПЛОХИЕ ИГРЫ БУДУТ УНИЧТОЖЕНЫ

Одним из главных недостатков Xbox Live Arcade многие разработчики (да и пользователи) считают слишком большое количество посредственных игр, загромождающих виртуальную «витрину» сервиса. Теперь пользователям будет легче отыскать качественные продукты, поскольку Microsoft объявила о начале практики удаления малоуспешных игр из каталога. Для того, чтобы «вылететь», игра должна получить низкие оценки критики (Metascore ниже 65), иметь соотношение оплаты к скачиванию ниже 6% и провести на сервисе более трех месяцев. Одновременно с анонсом процедуры делистинга для XBLA Microsoft объявила о том, что не будет выпускать весеннее обновление прошивки.



# НИКО БЕЛЛИЧ ХОЧЕТ ДЕНЕГ

## ПОХВАЛЬНОЕ УСТРЕМЛЕНИЕ, ДА?

В интервью New York Times актер Майкл Холлик, озвучивший главного Нико Беллича, сообщил, что за 15 месяцев работы над игрой ему заплатили лишь немногим более \$100 000. При этом никаких процентов от продаж игры ему не полагается. Холлик, впрочем, ничуть не обижен на Rockstar – в конце концов, главная роль в таком суперхите открыла перед ним отличные карьерные возможности. Тем не менее он отмечает, что актерский профсоюз мог бы проявлять большую активность и настойчивость в отстаивании прав и денежных интересов своих членов.

# УСПЕХИ AGE OF CONAN

## ВСЕ МЕЧТАЮТ О СТИГИЙСКОМ ГАРЕМЕ

Funcom отпраздновала о первых успехах Age of Conan. По словам представителей компании, Age of Conan стала одной из самых быстро продаваемых компьютерных игр: всего за несколько дней с момента официального старта количество игроков уже достигло 400 тысяч человек. Кроме того, есть недвусмысленные свидетельства того, что к ним готовы присоединиться еще сотни тысяч – за последние десять дней на сайт игры зашло 2.2 миллиона уникальных посетителей. В России нелокализованную версию игры, позволяющую подключаться к европейским серверам, распространяет фирма «1С».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Nintendo сообщила, что не будет участвовать в выставке Games Convention 2008 в Лейпциге и сосредоточится на локальных мероприятиях в различных европейских странах.

В Sony считают, что PSP – наркотик, вводящий новичков в мир консольных развлечений. При этом, что самое смешное, компания изначально не готовила приставку к такой роли, но в целом довольна тем, что получилось.

Кинокомпания, снимающая фильмы по мотивам Castlevania и Tekken, получила инвестиции в размере 200 млн долларов под пять экранизаций игр.



# VALVE ЛЮБИТ НАС

РУКОВОДСТВО СТУДИИ СЧИТАЕТ, ЧТО В РОССИИ НЕТ ПИРАТСТВА.

На мероприятии Valve в Сизтле руководитель Valve сообщил, что его компания ничуть не беспокоит проблема пиратства. По его словам, проблемы у Valve есть, но ни одна из них не связана с нелегальным копированием игр. Это камень в огород тех разработчиков, что вечно жалуются на потери от пиратов. Козырь Valve – возможности, которые предоставляет сервис Steam пользователям. Во-первых, сами игры довольно хорошо защищены от пиратского копирования. Во-вторых, польза от легального аккаунта в сообществе Steam достаточно высока, чтобы геймерам и вовсе были неинтересны незаконные копии, пусть даже очень дешевые. Как напомнил Ньюелл, достаточно один раз попасться на пиратстве, чтобы ваш доступ в Steam был навсегда отключен. Другой представитель Valve, Джейсон Холтман, сообщил, что страшилки по поводу разгула пиратства в Китае и России не соответствуют действительности, а проблему с ним довольно легко решить. По его словам, корень зла – в том, что раньше между релизами в США/Европе и России проходило до шести месяцев. Неудивительно, что геймеры предпочитали покупать пиратские копии. У Valve такой проблемы нет, поскольку Steam позволяет запускать игры одновременно по всему миру. Ключ к борьбе с пиратством – улучшение качества обслуживания клиентов. «У русских есть деньги, они любят играть, и у них есть PC. Им нравится покупать диски в магазинах, а не скачивать их образы в торрентах». Разумеется, слова представителей Valve следует принимать с определенной долей скепсиса, поскольку произносятся они, прежде всего, для продвижения Steam как платформы для сторонних разработчиков. Но существенная доля правды в них, без сомнения, есть. На днях Valve анонсировала новую систему Steam Cloud, которая позволит хранить в онлайн-игровые настройки и сохраненные игры. Это добавит ряд удобств, например возможность продолжать игру на другой машине или после переустановки системы. Однако степень контроля системы над игроком также вырастет.

# ЕВРОПЕЙЦЫ СЕРЬЕЗНО УВЛЕКЛИСЬ ВИДЕОИГРАМИ

ИГРАЮТ И ВЗРОСЛЫЕ, И ДЕТИ. И МУЖЧИНЫ, И ЖЕНЩИНЫ.

Аналитическая компания Nielsen Games опубликовала результаты исследования европейского игрового рынка. Авторы исследования пришли к выводу, что Европа, где объем продаж игрового софта за 2007 год составил 7.3 миллиарда евро, стала вторым по величине рынком после Азии, где этот показатель составил 7.4 миллиарда евро в год. Продажи в США оцениваются компанией в 6.9 миллиардов евро. Годовой прирост объема игрового рынка в Британии, Франции, Германии, Италии, Испании и Скандинавии составил около 25%.

Повсеместно наблюдается и увеличение среднего возраста игроков. На данный момент, к примеру, в Британии он составляет 33 года, в Финляндии – 30 лет, а в Испании – 26. В любом случае, это показывает, что игры перестали быть уделом детей и подростков – 42% британских геймеров сами имеют детей (31% в Финляндии и 23% в Испании). Более половины европейских родителей следит за тем, во что играют их дети, и 93% обращают внимание на возрастные ограничения PEGI.





# СКАНДАЛЫ ВОКРУГ ФИЛА ХАРРИСОНА

БЫВШИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ВНУТРЕННИХ СТУДИЙ SONY СНОВА НА СЛУХУ.

Не так давно Фила Харрисона вспомнил Каз Хираи, президент Sony Computer Entertainment. Он сообщил прессе, что решение коллеги покинуть Sony и уйти в Atari стало для него полнейшим сюрпризом. Впрочем, он все же рад за Фила и желает ему успешно справиться с новыми вызовами (с каковыми он, несомненно, столкнется на новом месте работы). Впрочем, первые деяния Фила в Atari пока вызывают лишь недоумение. Недавно он заявил, что игровая индустрия вскоре перестанет производить однопользовательские проекты, вроде Alone in the Dark (напомним, что это единственный AAA-проект компании за долгие годы, которым она может гордиться). По его мнению, потребителям в первую очередь нужен выход в Сеть, а вместе с ним – возможность вступать в сообщества геймеров и общаться с себе подобными, скачивать дополнительный контент и играть в онлайн. «Alone in the Dark – прекрасная однопользовательская приключенческая игра. Я не думаю, что индустрия выдаст нам так уж много подобных проектов», – заявил Харрисон. Заочным оппонентом Филу оказался Бен Маттес, продюсер Prince of Persia. Он абсолютно не согласен с руководителем Atari. По его словам, есть вещи, которые возможно сделать только в качественной однопользовательской игре – дать геймеру уникальный игровой опыт и незабываемые впечатления, которые невозможно воспроизвести в неконтролируемом сетевом мире. Он считает, что многим современным геймерам в первую очередь нужно погружение в мир, в который можно поверить, а не болтовня в чате с идиотами и хвастовство набранными очками.

В июне 2008 года в Европе поступят в продажу DS трех новых расцветок, включая красную.

Недавно запущенная в Корею приставка Nintendo Wii продается относительно плохо – всего около 40 тыс. консолей за первый месяц. Пользователи жалуются на то, что региональное кодирование не дает им играть в японские версии (запускаются только специальные корейские). Впрочем, Wii все равно продается лучше, чем провалившиеся в Корею PS3 и Xbox 360.

Microsoft считает, что в этом году ей не нужны новые игры. Достаточно того, что на старые подписываются все новые и новые геймеры.

## ГЕЙМЕРЫ ОТДЫХАЮТ

ПРИХОДИТЕ В ГОСТИ К GAMELAND!

Пятая по счету тусовка для геймеров Gamers Party традиционно пройдет в клубе «Город» (г. Москва, ул. Старая Басманная, дом 20/13). Начало мероприятия в 18:00, стоимость билета – 100 рублей со скидкой при наличии флаера или предварительной брони на сайте [www.gamersparty.ru](http://www.gamersparty.ru), 150 рублей – без скидки. Всех посетителей Gamers Party 14 июня ждут игровая зона с новейшими играми для Xbox 360, PS3 и Nintendo Wii, традиционная сессия вопросов-ответов с главным редактором журнала «Страна Игр» Константином Говоруном и другие развлечения.



## КОНЕЦ ПИРАТСТВУ

ЧИП В КАЖДОМ КОМПЬЮТЕРЕ.

Выступая на конференции в аналитической компании Webdush Morgan Securities (кстати, именно там работает Майкл Пэктер, известный автор прогнозов «Послушай Пэктера – и будет строго наоборот»), основатель Atari Нолан Бушнелл заявил о том, что, по его мнению, эпоха игрового пиратства на PC подходит к концу. Бушнелл связывает свои надежды с чипом TPM (Trusted Platform Module), который устанавливается во многих ноутбуках и материнских платах десктопов последние несколько лет. У TPM множество возможных применений (в частности, защита информации и защита от несанкционированного доступа), и одним из них является проверка лицензионности программного обеспечения.



# ХВОХ 360 ВЫРЫВАЕТСЯ ВПЕРЕД

ПОКЛОННИКИ GTA ВЫБИРАЮТ MICROSOFT.

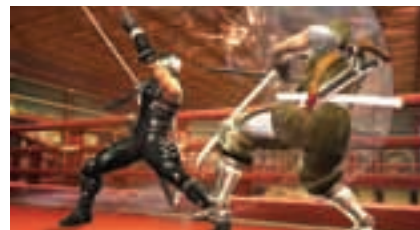
В настоящее время в Великобритании Xbox 360 продается на 18 процентов быстрее, чем PlayStation 3. Кроме того, лучше расходуется и Xbox-версия Grand Theft Auto IV (750 тыс. копий против 570 тыс. копий у PS3). Впрочем, пока за первые месяцы 2008 года в целом PlayStation 3 впереди, и это хороший знак для Sony. Оптимистично настроены и в Sony. Говард Стрингер сообщил прессе, что какое-то время приставка находилась на грани катастрофы, однако сейчас чувствует себя прекрасно. По его словам, свежие игры продемонстрируют весь потенциал системы и будут великолепны. Кроме того, именно PlayStation 3 помогла Blue-ray выиграть войну форматов против HD-DVD. Причем исход ее был чрезвычайно важен как для Sony, так и для Стрингера лично. Если бы карты легли иначе, то пресса писала бы не о том, что «HD-DVD одержал победу», а о том, что «Blu-ray повторил судьбу Betamax». Действительно, ставки Toshiba в войне были куда меньше, чем у Sony, которая могла и не выдержать еще одного провала.



## ПРОЩАЙ, NINJA GAIDEN

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ И НЕ СБЫВАЮТСЯ.

Дизайнер Ninja Gaiden Томонобу Итагаки в интервью Kotaku.com назвал Ninja Gaiden II «лебединой песней» сериала, где разработчики сделали все, что намеревались, и исчерпали тему до дна. Соответственно, это будет последняя игра серии. Рассказывая о своих планах, Итагаки выразил заинтересованность в создании игры, посвященной событиям, происходившим на Тихоокеанском ТВД во времена Второй мировой войны. Однако, поскольку для японцев это болезненная тема, Итагаки, скорее, предпочтет сделать что-нибудь про космос.





# Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

В нынешних хит-парадах можно наблюдать нехарактерное затишье – даже в Японии, где ротация участников топ-10 обычно очень активна. Grand Theft Auto IV доминирует на западных рынках, Mario Kart Wii преобладает в Стране восходящего солнца, а россияне с упоением играют в World of Warcraft и God of War 2. Как всегда.

Поэтому на сей раз мы постараемся уделить внимание цифрам. Так, в Америке X360-версия GTA IV за 3 недели вввое обошла по продажам PS3-версию и вот-вот догонит Super Smash Bros. Brawl на отметке в три с половиной миллиона копий. Да, на данный момент GTA IV – самая хорошо продаваемая игра в мире. В ее окружении, правда, нет больше ни одной игры не для консолей Nintendo.

Если же говорить именно о консолях, то у PS3 наблюдается заметный рост текущих продаж – PSP она, конечно, еще не обогнала, зато главного конкурента, Xbox 360, оставила позади. С помощью такого козыря, как Metal Gear Solid 4, у нее есть все шансы догнать X360 по суммарному количеству проданных приставок за все время. В России, впрочем, ей беспокоиться особо не о чем – у нас позиции Sony сильны, как нигде более.



## Dance Dance Revolution: Hottest Party

ПЛАТФОРМА: WII 59220

### Европейский хит-парад



1	Grand Theft Auto IV	Take 2
2	Wii Fit	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
5	Wii Play	Nintendo
6	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
7	Iron Man	Sega
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision

#### КОММЕНТАРИЙ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

### Хит-парад Японии



1	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
2	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
3	Wii Fit	Nintendo	Wii
4	Link's Crossbow Training	Nintendo	Wii
5	Meccha Taiko no Tatsujin DS		
	Nanatsu no Shima no Daibouken	Namco Bandai	DS
6	Pokemon Ranger: Batonnage	Nintendo	DS
7	Wii Sports	Nintendo	Wii
8	Mario Kart DS	Nintendo	DS
9	Deca Sports	Hudson	Wii
10	Wii Play	Nintendo	Wii

#### КОММЕНТАРИЙ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

#### Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

#### Обозначения

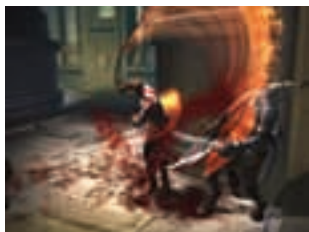
игра погнчалась в хит-параде

игра опустилась

впервые попала

позиция не изменилась

### PS2 (GamePark)

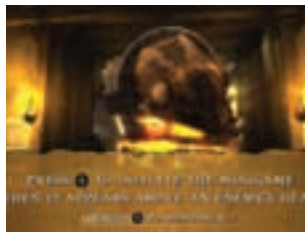
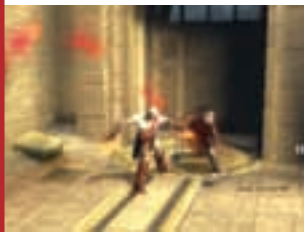


1	God of War 2	
2	Black	
3	Killzone (русская версия)	
4	Tekken 5	
5	Need for Speed Carbon	
6	UEFA Euro 2008	
7	Need for Speed: Most Wanted	
8	FIFA 08 (русская версия)	
9	Grand Theft Auto: San Andreas	
10	Gran Turismo 4	

#### КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

### PSP (GamePark)



1	God of War: Chains of Olympus	
2	Loco Roco (русская версия)	
3	Grand Theft Auto: Vice City Stories	
4	Tekken: Dark Resurrection	
5	Крэш: Битва титанов (русская версия)	
6	Daxter	
7	Пираты Карибского моря: На краю света (русская версия)	
8	UEFA Euro 2008	
9	TMNT	
10	Burnout Dominator	

#### КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.



## PS2



- 1 God of War 2
- 2 Black
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 Железный человек
- 5 UEFA Euro 2008 (русская версия)
- 6 Need for Speed Carbon
- 7 Tekken 5
- 8 Medal of Honor: European Assault
- 9 Fight Night Round 3
- 10 Need for Speed Underground 2

## Xbox 360



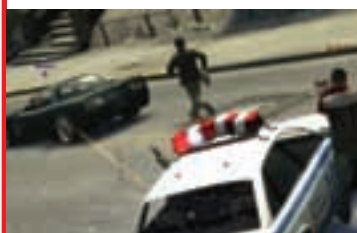
- 1 Grand Theft Auto IV
- 2 Iron Man
- 3 Fight Night Round 3
- 4 Gears of War
- 5 Army of Two
- 6 Def Jam: Icon
- 7 Condemned 2
- 8 UEFA Euro 2008
- 9 Viking: Battle for Asgard
- 10 Need for Speed Most Wanted

## PC (Box)



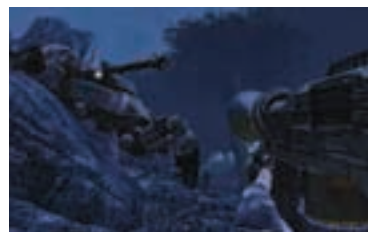
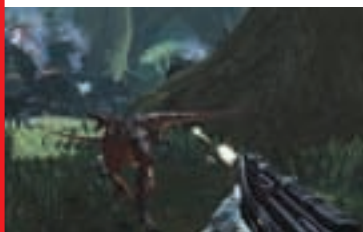
- 1 World of Warcraft
- 2 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 3 The Sims 2: Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог
- 4 Турок
- 5 The Sims 2: Увлечения
- 6 The Sims 2 (русская версия)
- 7 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 8 UEFA Euro 2008
- 9 Warcraft 3: Reign of Chaos
- 10 The Sims: Житейские истории

## PS3



- 1 Grand Theft Auto IV
- 2 Железный человек
- 3 UEFA Euro 2008
- 4 Assassin's Creed (русская версия)
- 5 Gran Turismo 5: Prologue
- 6 Army of Two
- 7 Burnout Paradise
- 8 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
- 9 Viking: Battle for Asgard
- 10 Call of Duty 4: Modern Warfare

## PC (Jewel)



- 1 Турок
- 2 Assassin's Creed Director's Cut
- 3 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 4 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 5 9 рота
- 6 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 7 Снайпер: Цена победы
- 8 Тургор
- 9 Смешарики: Смешарики идут в поход
- 10 Battlestrike: Партизаны Второй мировой

## Nintendo (DS и Wii)



- 1 Wii Play (Wii)
- 2 Mario Kart Wii (Wii)
- 3 Dancing Stage: Hottest Party (Wii)
- 4 Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
- 5 Call of D (uty 3)
- 6 Wii Zapper + Link's Crossbow Training (Wii)
- 7 Naruto Ninja Destiny (DS)
- 8 Super Mario Galaxy (Wii)
- 9 Transformers (Wii)
- 10 Game Party (Wii)

## PSP

- 1 Железный человек
- 2 God of War: Chains of Olympus
- 3 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 4 Tekken: Dark Resurrection
- 5 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 6 Need for Speed Carbon: Own the City
- 7 UEFA Euro 2008
- 8 Крэш: Битва титанов
- 9 NHL 07
- 10 The Sims 2: Робинзоны

## КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



# UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

- 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.

- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.

- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.

- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".

- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.



Все подробности на сайте





# ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

## EXTREME EDITION



- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.

- 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.

- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.

- Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.

- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.



[www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)

**ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!**



**ASE** avalon style entertainment

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation Portable

▶ ЖАНР:  
role-playing, action-RPG

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Square Enix

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
ТС

▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Square Enix

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1

▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.crisiscore.com>



▶ Автор:  
Сергей «TD» Циллюрик  
[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)

# crisis

**Ёти Вага, президент Square Enix:**

«Мы напрягаем мозги, размышляя, что продаться, а что нет, но сорвать куш все равно очень сложно. И уж когда мы находим ответ, пытаемся выжать все соки. Самый очевидный пример – Final Fantasy. Если бы мы просто прогавали каждую из них, было бы всего 12 продуктов. Нам же нужно думать, что мы можем сделать, чтобы получить от сериала больше прибыли. Мы делим потребителей не по возрасту, профессии или расе, а по образу мышления. И верим, что захватывает их сердца именно концепция игрового мира. Вот мы и продаем именно то, что им нравится покупать раз за разом».



# Core: Final Fantasy VII

## КРИЗИС ДОЙНОЙ КОРОВЫ: FINAL FANTASY VII.

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

### ПЛЮСЫ



Беспрецедентная для PSP графика, отличное звуковое сопровождение, стильный интерфейс, очень много милых сердцам сранатов цитат и аллюзий.

### МИНУСЫ



Сюжет чересчур высокопарен и невнятен, боевая система несбалансированна и полностью подчинена случаю, геймплей однообразен и уныл.

### РЕЗЮМЕ

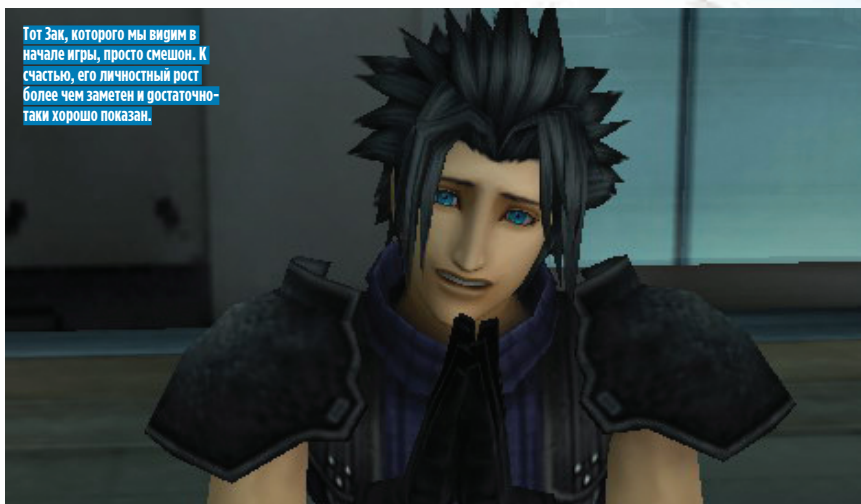


Не та игра, ради которой стоит покупать PSP. Не та игра, которую можно рекомендовать тем, кто не прошел в свое время FF VII. Для сранатов же – долгожданная возможность вернуться в родные края.

В выставочном зале здания корпорации можно увидеть модели всех средств передвижения, используемых в FF VII, – от мотоцикла и багги до космической ракеты.ocket



Тот Зак, которого мы видим в начале игры, просто смешон. К счастью, его личностный рост более чем заметен и достаточно-таки хорошо показан.



**В** финале Crisis Core главный герой умирает. Если вы этого не знаете, браться за нее нет особого смысла – все лучшее, что новая игра стремится предложить, пройдет мимо вас. Более того: если вы этого не знаете – вы не прошли Final Fantasy VII, что непостижительно для любого человека, хоть как-то интересующегося японскими RPG. А ведь для очень многих (для миллионов!) FF VII – не просто «одна из». Она – «та самая». Самая близкая. Самая родная. Именно с ней – с ее миром, ее персонажами – связаны самые теплые воспоминания, восторги, радости, переживания. С точки зрения сюжета она по-прежнему считается лучшей среди номерных «Финалок». А вот «пристройки» к этому сюжету, появившиеся гораздо позже самой FF VII (уже после слияния Square и Enix), фанаты восприняли неоднозначно. Некоторые плевались даже от фильма «Дети пришествия» (Advent Children), ругая его увлеченностью экшеном, а не персонажами. Геймплей Dirge of Cerberus в сравнении с другими шутерами можно назвать разве что посредственным, а идею о никому не известных солдатах из-под земли многие сочли притянутой за уши. С новой частью Compilation of Final Fantasy VII все тоже совсем не радужно.

Впечатления от Crisis Core полны противоречий. С одной стороны, она потрясающе красива. Сценками на движке можно любоваться бесконечно. Музыка Такехару Исимото – как переделки оригинальных работ Нобуо Уэмацу, так и собственные композиции – очень созвучна духу игры и, более того, весьма хороша сама по себе. Озвучка не просто отличная, но и с движениями губ героев замечательно совпадает. Менюшки выглядят броско и стильно. Дизайн персонажей – в лучших традициях Тецуи Номуры. И, как и в Dirge of Cerberus, навещать знакомые места до дрожи приятно. Мидгар, Джунон, Коста дель Соль, Гонгага, Нибельхейм...

С другой стороны, есть очень много «но». Слишком много, чтобы оправдать все возложенные на Crisis Core надежды. Сколько миллионов людей, как вы думаете, купили PSP только ради возвращения в любимый мир FF VII? И сколько из них разочаруются, познакомившись с игрой, что терпеливо ждали добрых четыре года? Мы склонны считать, что многие. И мы можем объяснить почему.

Сюжет игры, например, фанаты должны знать и так – во всяком случае, добрую его половину. Ту, где рассказывается, как юный рекрут Зак дослужился до Солдата первого класса, как он познакомился с девушкой-цветочницей Айрис, как подружился с будущим героем FF VII Клаудом, о событиях в Нибельхейме и трагической гибели Зака по дороге в Мидгар. Здесь больше важны детали, мелочи, постановка сцен – и тут Crisis Core не ударяет в грязь лицом. Более того, иногда ей удается очень сильно задеть игрока за живое – взять ту же сцену прощания перед отбытием в Нибельхейм! Зак обещает любимой вернуться поскорей, он уверен, что это будет всего лишь очередная рутинная миссия – но мы знаем, все не так, знаем: его судьба уже предreshена...





Зак отдыхает на пляже. Вдруг из воды выпрыгивают Генезисы-вожжазы! А он как схватит пляжный зонтик и вавай их губасить! Да, разработчики издеваются.



## FINAL FANTASY VII: В одном абзаце

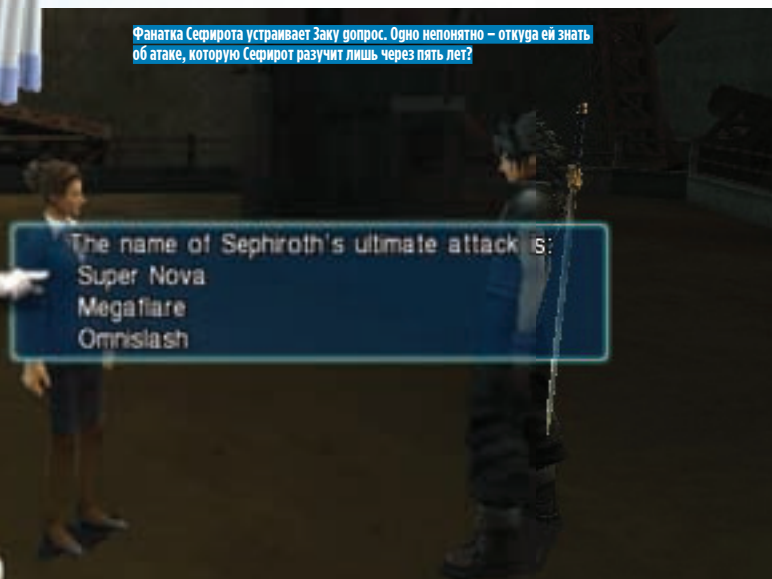
Вольный наемник Клауд Страйф, бывший Солдат первого класса мегакорпорации Син-Ра, под давлением Тифы, погуги детства, присоединяется к террористам, с этой корпорацией сражающимся. Дело в том, что Син-Ра преобразует в электричество энергию Мако, являющуюся жизненной силой всей планеты. Волей случая Клауд знакомится с цветочницей Айрис, которая оказывается последней представительницей расы Древних. Корпорация похищает Айрис с целью проведения экспериментов; Клауд и компания вызволяют ее. В это же время в здании Син-Ра происходит кровавая резня; выжившие утверждают, что убийцей был Сефирот, легендарный Солдат, уже пять лет считающийся погибшим. Клауд рассказывает братьям по оружию историю о том, как он служил вместе с Сефиротом. Пять лет назад они по заданию корпорации посетили реактор в Нибельхейме, родном городе Клауда, где Сефирот узнал подробности своего происхождения. Оказывается, он был искусственно выращен с помощью клеток Дженовы — ископаемого организма, наделенного феноменальными способностями. Узнав это, Сефирот сошел с ума и, спалив Нибельхейм, отправился в реактор к своей «матери», намереваясь вместе с ней захватить власть над миром, который, как он считал, принадлежит их «семейству» по праву (Сефирот ошибочно почитал Дженову представительницей расы Древних). Клауд же, по его словам, сразился с ним в нибельхеймском реакторе — исхода битвы он не помнит, но Сефирота с тех пор никто не видел. Согласившись с Клаудом, что безумец представляет угрозу для планеты, компания преследует последнего до храма Древних. Там укрыта Черная материя, позволяющая вызвать Метеор и погубить мир, что и намерился сделать Сефирот, рассчитывавший, что в этом случае ему достанется вся Мако-энергия. Наши герои ухитряются первыми добраться до этой материи, но Сефирот, подчинив волю Клауда, заставляет того отгнать опаснейший артефакт. Айрис покидает команду, пытаясь в одиночку помешать безумцу. Догнать ее удается уже лишь в заброшенном городе Древних — но, увы, слишком поздно, чтобы спасти от меча Сефирота. Смирившись с потерей, Клауд отправляется к Северному Кратеру, где выясняется, что все это время команда героев преследовала не Сефирота, а воплощенную в нем Дженову. Настоящий же Сефирот все это время находился в кратере. Он беседует с Клаудом, доказывая, что воспоминания последнего ложны. Клауд ищет поддержки у Тифы, но не находит. В итоге черная материя остается в руках Сефирота, и он вызывает губительный Метеор. Клауд же переживает тяжелую травму в связи с Мако-отравлением. После землетрясения Тифа и Клауд оказываются в Мако вместе, и девушка выясняет в подсознании Клауда, как же все было на самом деле. Так, он никогда не был Солдатом, его воспоминания действительно ложны, ведь пять лет назад в Нибельхейм с Сефиротом приехал Солдат по имени Зак. Клауд тоже был там, но скрывал свое лицо под маской рябового, стыдясь показаться на глаза Тифе. Дуэль в реакторе Зак проиграл, но погодивший Клауд нечеловеческим усилием одолел Сефирота, сбросив его и Дженову в пропасть. Так Сефирот и попал в поток Мако, принесящий его в кратер. Над Заком и Клаудом четыре года проводились эксперименты: их облучали Мако, им прививали клетки Дженовы. Сильный Зак пережил эти испытания и в итоге бежал вместе с другом. Слабый Клауд потерял рассудок, приняв рассказы болтливого Зака за свои собственные воспоминания. На поезде к Миггару беглецов настигла армия Син-Ра; Зак был расстрелян, а Клауд — оставлен без внимания как не представляющий опасности. Знаменитый меч Зака сменил хозяина. Когда Клауд возвращается себе эти воспоминания, Дженова больше не имеет над ним власти. Компания отправляется в кратер, побеждает Дженову и Сефирота; с Метеором же расправляется сама планета.

Иными словами, с фансервисом в Crisis Core все в порядке. Единственное — многие эпизоды, включая пресловутый нибельхеймовский инцидент, заметно перевраны, так что щепетильные фанаты, знающие FF VII наизусть, запросто могут оказаться недовольны. Однако ожидаемой сюжетной линией про Зака и его друзей в Crisis Core дело не ограничилось. Главная роль отведена Солдату-ренегату Генезису (тому самому G из Dirge of Cerberus, которого «играет» известный японский певец Камуи Гакт). Его история настолько же невнятна, насколько претенциозна. Персонажи поступают нелогично, мотивации меняют одну на другую словенно перчатки, да еще и сверх меры напыщенны. Цитаты из пьесы Loveless (упоминавшейся в FF VII, но здесь принявшей совсем иной оттенок) составляют добрую половину словарного запаса самого Генезиса. Иначе говоря, все, что в Crisis Core не связано напря-

мую с FF VII, — преступление против здравого смысла. И с геймплеем тоже беда. Боевая система напоминает «отредактированную» Kingdom Hearts — с отключенными прыжками, без возможности вращать камеру в бою и, самое главное, без Reaction-команд. Круглая арена небольших размеров, ограниченная невидимыми стенками; на ней — Зак и несколько монстров. Кнопка «квадрат» — кувырок в сторону, основное средство защиты; «треугольник» — блок, выручающий тогда, когда выпада не избежать. «Крестик» — атака. Цель вручную выбирать нельзя; Зак побежит к тому монстру, на которого смотрит в данный момент, и ударит его. Из-за этого могут возникнуть проблемы с выбором мишеней, ведь развернуться в сторону нужного врага и убедиться, что на нем появился курсор, — не то же самое, что быстро выбрать этого самого врага самостоятельно. Да и атака у Зака всего одна, это комбо

Crisis Core переполнена никчемными мини-играми и прочей мишурой, разжижающей и без того не лучший геймплей.

Фанатка Сефирота устраивает Заку допрос. Одно непонятно — откуда ей знать об атаке, которую Сефирот разучит лишь через пять лет?





Мини-игра: разрезать ракеты мечом. Кто это только выдумывал?



Как и в оригинальной FF VII, Клауд скидывает Сефирота в пропасть. OVA Last Order, где Сефирот спрыгивал сам, теперь можно уверенно считать неканоничной.

из нескольких ударов мы будем лицезреть на протяжении всей игры. А ведь благодаря Reaction-командам бои в уже упомянутой Kingdom Hearts 2 выглядели просто потрясающе — почти как в «Детях пришествия». А теперь мы отчего-то вновь наблюдаем однообразное размахивание мечом.

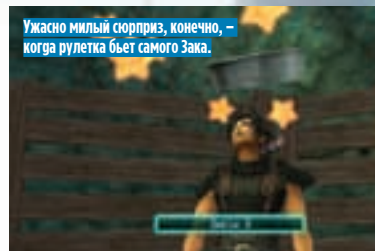
Есть, конечно, и другие типы атак, но для их использования нужно раздобыть и экипировать соответствующие материи да тратить очки AP каждый раз — то есть, они уравниваются в правах с магией. Материй, надо сказать, действительно много, но вот полезны из них считанные единицы. Гравитация, снимающая четверть или половину HP врага. Лечение. Барьер, уменьшающий получаемые Заком повреждения. Наконец, неприлично мощный удар кулаком, ближе к концу игры заменяющий атаку мечом. Все остальное — мишура, без которой можно спокойно обойтись.

Впрочем, все это скорее относится к играющим на уровне сложности Hard. На Normal Crisis Core проходится с помощью монотонной долбежки по кнопке атаки и эпизодического лечения; вся система комбинирования материй,

позволяющая получить доступ к новым навыкам и прокачать характеристики Зака, оказывается совершенно ненужной. Но не в том случае, если вы решите проходить необязательные миссии. Да вот придумать, почему вы можете захотеть их пройти, мы не в силах. Да, к каждой из них прикручено (скорее «притянуто за уши») некое подобие сюжета. Но в нем нет ничего ценного. Даже миссии, напрямую связанные с FF VII (война с Вутаем, начало карьеры Юффи как охотницы за материями), выполнены настолько плохо, что впору разрыдаться. Геймплей же там заключается в поисках босса с последующим его убийством. Во всех трех сотнях миссий. Трех. Сотнях! Декораций на все эти миссии — меньше десятка. Ненужные битвы по пути к боссам — на каждом шагу. Насколько это все нудно — описанию не поддается. Некоторые апологеты Crisis Core пытаются апеллировать к портативности PSP, отмечая, что миссии идеально подходят для пятиминутных разминок в транспорте — но с тем же успехом можно закрыть глаза и считать овец. Толку ровно столько же. И, к слову, о битвах. В Crisis Core они происходят не по стан-

Голоса большинству героев Crisis Core подарили те же люди, что озвучивали и «Детей пришествия» с Dirge of Cerberus. Клауд, Тифа, Рено, Руг, Цон, Хогзе, Сефирот и сам Зак сохранили своих прежних сэйю. Партию Сисней исполняет Кэрри Сэвезж (Ширли из Tales of Legendia и Лион из Suikoden V), Ангжила — Джош Гилман (Делакура из Chaos Legion), Лазарга — Стефан Маркс, до этого устоявавшийся лишь ролей третьего плана. Айрис получила новую актрису озвучки — Андреа Бауэн. А вместо Камуи Гакта роль Генезиса исполняет новичок Оливер Квинн. И, наконец, капелька иронии: как вы, возможно, помните, сценарий Dirge of Cerberus (который мы не преминули похвалить за удачное развитие идей оригинала) писал вовсе не Кагзусиге Ногзима, сценарист Final Fantasy VII. Зато авторство переполненной невнятного пафоса Crisis Core принадлежит именно ему.

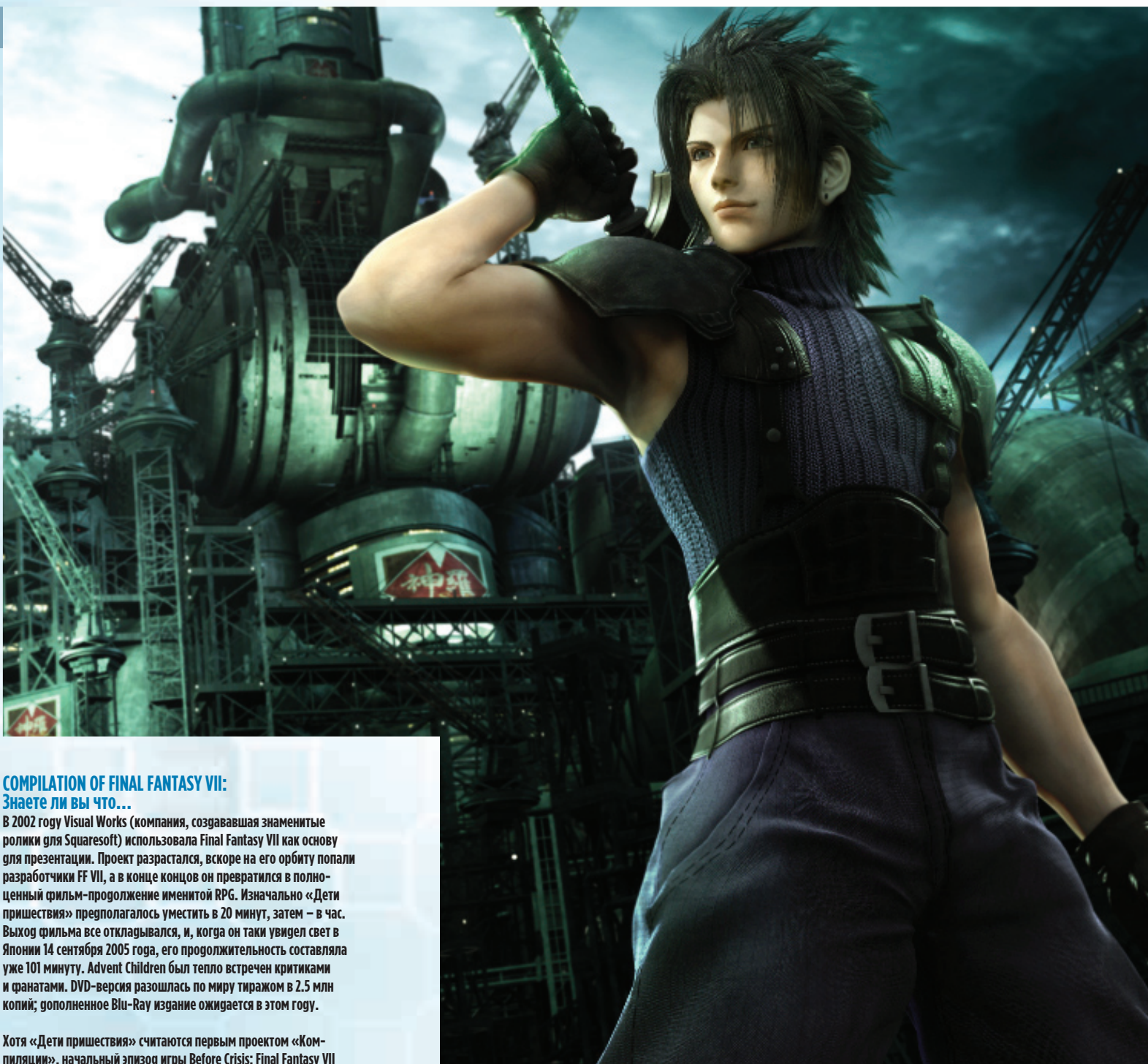
Ужасно милый сюрприз, конечно, — когда рулетка бьет самого Зака.



Что-то тут на одного огнекрылого психопата больше положенного. Прочь из моего Нибельхейма, Камуи Гакт!







## COMPILATION OF FINAL FANTASY VII: Знаете ли вы что...

В 2002 году Visual Works (компания, создававшая знаменитые ролики для Squaresoft) использовала Final Fantasy VII как основу для презентации. Проект разрастался, вскоре на его орбиту попали разработчики FF VII, а в конце концов он превратился в полноценный фильм-продолжение именитой RPG. Изначально «Дети пришествия» предполагалось уместить в 20 минут, затем – в час. Выход фильма все откладывался, и, когда он таки увидел свет в Японии 14 сентября 2005 года, его продолжительность составляла уже 101 минуту. Advent Children был тепло встречен критиками и фанатами. DVD-версия разошлась по миру тиражом в 2.5 млн копий; пополненное Blu-Ray издание ожидается в этом году.

Хотя «Дети пришествия» считаются первым проектом «Компиляции», начальный эпизод игры Before Crisis: Final Fantasy VII появился на японских мобильных телефонах еще до премьеры фильма. Всего в 2005–2006 годах было выпущено 24 «основных» эпизода Before Crisis, в которых рассказывалась история Турков от окончания войны с Вутаем до начала событий FF VII. Время от времени появляются и «дополнительные» эпизоды; выход последнего из них (посвященного Рено) как раз совпал с премьерой Crisis Core. В нем известные события показаны с точки зрения Турков. Увы, но Square Enix до сих пор не озвучила никаких планов по переводу Before Crisis на английский язык.

Тецуя Номура предполагал, что на AC (Advent Children) и BC (Before Crisis) «Компиляция» и завершится, но у продюсера Есиноре Китае были куда более далекие планы. Так, заголовок до появления CC (Crisis Core), в конце 2006 года, увидел свет проект DC (шутер Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII и его мобильный отпрыск Lost Episode), о котором мы поведали вам в «СИ» №220.

Хакзие Табата отметил, что и припокинувшийся Crisis Core – не последняя часть «Компиляции». Это и неудивительно, ведь Ёити Вага, президент Square Enix, считает, что сериалу по мотивам Final Fantasy VII следует пожить до самой двадцатой годовщины оригинала. Ждем анонсов?

дартной схеме «одна через несколько шагов». Ведь, как уже говорилось раньше, они требуют «арены» определенного размера, которая в узких коридорах, например, не поместится. Так что в этих самых коридорах битв не будет, хоть тресни – зато на каждой развилке, каждом повороте, каждой более-менее широкой площадке нас гарантированно ждет компания монстров. Причем бой активируется всякий раз, когда герой ступает на эту самую невидимую «арену». Представьте себе ситуацию: Зак идет к сундуку. По пути – бой. После боя он делает шаг не в ту сторону – сдвигается буквально на пиксель – и, сделав затем шаг назад, вновь, спустя секун-

ду, попадает на эту же «арену», где его опять ждут эти же враги. И по дороге назад от сундука – снова. Жуть? Формально недостатка в разнообразных монстрах нет, но по сюжету практически всегда приходится сражаться с людьми – или с солдатами Вутая, или с клонами Генезиса. Приедается. А еще Crisis Core переполнена ничемными мини-играми, заданиями в духе «апорт!» и прочей мишурой, разжижающей и без того не лучший геймплей. Зде́шняя «стелсовая» мини-игра вообще бьет все рекорды неуместности: то, что было в Fahrenheit, по сравнению с ней – настоящий Splinter Cell. Авторам Crisis Core есть чему поучиться

у оригинальной FF VII, в которой мини-игры были выполнены куда лучше.

И даже несмотря на эти ухищрения, Crisis Core отнимет лишь дюжину часов. Это, наверное, и к лучшему – однообразные бои не успеют надоесть. Если же вы возьметесь за миссии, от чего мы вас так старательно отговариваем, то продолжительность игры возрастет раза так в четыре. Но в той же пропорции уменьшится и удовольствие, которое от Crisis Core можно получить.

Упоминание о самой неудачной идее игры мы оставили напоследок. Как вы можете видеть на скриншотах, в левом верхнем углу экрана постоянно крутит-





### Хакзиме Табата, режиссер Crisis Core:

«Идея системы DMW пришла в голову Номуре-сану. В то время как в игре есть сильные экшн-элементы, мы не хотели, чтобы Crisis Core стала обычным боевиком; нужно было что-то, что понравилось бы и фанатам RPG. Поэтому мы внебрили систему DMW, приносящую элемент удачи, который позволил бы игрокам преодолеть возникающие сложности, затратив достаточное количество времени и усилий. Мы считаем, что получившаяся боевая система весьма разнообразна и увлекательна, несмотря на то, что всю игру приходится управлять одним персонажем».

Важны детали, мелочи, постановка сцен – и тут Crisis Core не ударяет в грязь лицом.

ся рулетка. Зовется она DMW, и от нее в Crisis Core зависит... да практически все. Сложилось в ряд три единички в бою? Получите неуязвимость! Три одинаковых портрета персонажей? Активируется Limit-умение. Или summon-монстр прилетает – если его портретики внезапно заменили лица героев. Когда выпадают два одинаковых лица, игра приостанавливается, и начинается так называемая фаза модуляции – и вот только если в этой фазе случай предоставит три «семерки», Зак получит уровень. Только так. Говорят, что в игре есть невидимый счетчик опыта, который форсирует выпадение этих «777», но на деле все выходит иначе: можно заработать три уровня за пять минут, потом перезагрузиться с последнего сэйва и не получить ни одного на протяжении полутора часов при тех же условиях. Прокачка материи проходит так же: в фазе модуляции должны оказаться одинаковые цифры, соответствующие номеру нужной материи в экипировке За-

ка. Иными словами, вы имеете все шансы часами пилить сложнейших монстров и не прокачаться вовсе. А можно прийти к боссу, случайно получить неуязвимость и призвать какого-нибудь Одина в придачу – просто так, по щучьему веленью. От желаний и действий самого игрока не зависит ничего. Что же мы получаем в итоге? Красивый, зрелищный блокбастер. Боевую систему, достаточно доступную, все же излишне полагающуюся на случай. Скудный и однообразный геймплей. Сюжет, трогательный за живое поклонников FF VII, и в то же время дописывающий свою историю, похвалить которую никак не получается. Самое страшное, конечно, вот в чем: если в будущем нас ждет римейк всенародно любимой Final Fantasy VII, его сценарий почти наверняка переписут в соответствии с новыми линиями, появившимися в Crisis Core и еще менее щепетильной Before Crisis. И тогда возникнет законный вопрос: а нужна ли она была, эта «Компиляция»? **СМ**





# Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ



**Денис «SpaceMan» Никишин**  
spaceman@gameland.ru



**СТАТУС:** Старший оператор видеомонтажа  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Resident Evil 4, Project Zero 2

Считает файтинги самым увлекательным жанром видеоигр. Активно участвует в жизни российского файтинг-сообщества. Ведет свой сайт с записями боев с московских турниров. Знает, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержит клан нинзя.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Мясо CC:FF VII — сотня побочных миссий — очень неоднозначное явление. С одной стороны, очень удобно по дороге домой пройти в метро пару миссий, записаться и забыть об игре до следующего дня. С другой — абсолютно однообразные прогулки в одних и тех же неприглядных локациях, кроме скуки, никаких ощущений не рожают.

### ГРАФИКА

Как и ожидалось, графика для PSP более чем достойная. Персонажи в заставках на игровом движке могут похвастаться и хорошей детализацией и живой анимацией. Сюжетные локации тоже хороши, а вот побочным миссиям и здесь не повезло. Серые стены коридоров, пустынные одноцветные ландшафты и унылые пещеры.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Портрет потенциального покупателя игры: старая фанатка FF VII (а в особенности Сефирота), зачитывающаяся дозвонившись о мужской крепкой дружбе и просиживающая дни и ночи в залах игровых автоматов «патинко». К сожалению, я не подхожу ни по одному из этих пунктов. Хотя, конечно, на PSP у игры конкурентов нет.

**ВЕРДИКТ**  
**6.0**



**Евгений Закиров**  
zakirov@gameland.ru



**СТАТУС:** Обозреватель  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Devil Summoner: Soul Hackers, Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Хорошо дозирован: каждая десятиминутная пробежка с перерывами на зрелищные (по меркам PSP) потасовки заканчивается интересной сюжетной сценкой, которая, впрочем, немного прояснит фанатам сегом части. Как и Dirge of Cerberus, игра проходится «на одном выдохе» — в том смысле, что быстро и как-то совсем уж просто.

### ГРАФИКА

Волшебная графика пленяет и убаюкивает. После очередных затынутых на добрые пять минут рассуждений, хочется устроить консоль на подставку и смотреть CC как фильм. Игра выжимает максимум из PSP, и делает это легко и просто — ни экранов загрузки, ни подтормаживаний, ни каких-либо багов. Фантастика!

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Необязательно был фанатом FF VII, чтобы восхищаться CC. Тем не менее, именно для них, для людей, с лупой изучавших прохождение FF VII в «Великом Драконе», она окажется лучшим на земле подарком. Красочная, доступная, со всеми любившимися героями. Ну а переглаженный на современный лаг саундтрек компенсируется Гактом.

**ВЕРДИКТ**  
**9.5**



**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:** зам. глав. редактора  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Devil May Cry, Vagrant Story

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Интерактивная новелла-приквел к FF VII, щедро собранная боями и довольно однообразными квестами. «Стандартный» режим неоправданно легок (посудите сами — монстры то и дело замирают как вкопанные, пока Зак охаживает их мечом), а тот, что предназначен для ветеранов, дает врагам слишком уж большую фору.

### ГРАФИКА

Видеоролики впечатляют красотой, обгоняя по качеству сценки из Valkyrie Profile: Lenneth. Хороши и игровые модели, вот только разноликого зоопарка монстров от Crisis Core ждать не стоит: одни и те же неургу объявляются на поле битвы с завидным постоянством. Тем же однообразием грешит и дизайн уровней в побочных миссиях.

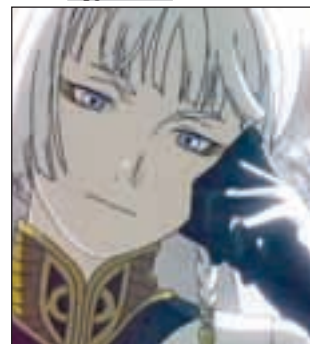
### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Поклонникам FF VII категорически рекомендуется: смотреть на очеловечившегося Сефирота, перечитывать рагостные письма от соратников Зака накануне поездки в Нибельхейм и сопереживать роману главного героя с цветочницей Айрис. Геймплей отчаянно прост, сто с лишним побочных миссий набегают на первой двадцатке.

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**



**Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:** билья-редактор  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** BioShock, Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр, завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Не то скукота, не то пытка, не то что-то среднее. Пусть рулетка решит, что именно. Полсотни часов монотонного уныния. Что за дела, Square Enix? Люблю себя на мысли, что в Dirge of Cerberus и геймплей не напрягал ничуть, и дополнительные миссии были интереснее и разнообразнее. Могут же, когда захотят!

### ГРАФИКА

«Большие пальцы вверх». Видеть знакомые места в полном 3D — удовольствие огромное, даже несмотря на вечные невидимые стены. Персонажи красивые, анимация жива, спецэффекты впечатляющие, заставки завораживающие. За «презентацию» Crisis Core не заслуживает ни малейшего укора.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Наверное, не стоило проходить все триста миссий. Изначально впечатление было вполне себе на «восьмерку», но чем больше играл, тем меньше Crisis Core нравилась. Сейчас даже думать о том, чтобы вернуться к ней, больно. И это притом, что я прошел FFVII добрых 22 раза и всегда готов к 23-й экспедиции.

**ВЕРДИКТ**  
**6.0**



Ninja Gaiden 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden, Tecmo, Team NINJA и персонажи Team Ninja являются зарегистрированными торговыми марками Tecmo Ltd.  
© 2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, Xbox Live, и другие названия Xbox являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft. Реклама.

# NINJA GAIDEN

Тонкую черту меж честью и возмездием  
дано преступить лишь одному.

Рю Хаябуса возвращается: первое настоящее продолжение игры Ninja Gaiden.  
Только на Xbox 360.

Четыре уровня сложности - от Ученика до Мастера Нинзя.

[xbox.com/ng2](http://xbox.com/ng2)

18+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



TECMO

Microsoft

Team NINJA

Jump in.

XBOX 360



# В РАЗРАБОТКЕ



## Rise of the Argonauts

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демoversии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демoversию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

## ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

### Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

### Репортаж

Часто наш журнал приглашает на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

### Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демoversии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

### Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

### В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

### Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

### Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

### Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

<b>Хит?!</b>	
Prince of Persia	30

<b>Репортаж</b>	
This is Vegas	36

<b>В разработке</b>	
Rise of the Argonauts	42
Операция Багратион	44
Us And Them: Cold War	46
MySims Kingdom	48
Alternativa	50



## Us And Them: Cold War



**TOSHIBA**  
Leading Innovation >>>



**Toshiba  
рекомендует  
Windows Vista®  
Home Premium**



Реклама

## СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬ

> Новый A300 – идеальное сочетание современного дизайна и новейших технологий.

> Это называется  
«Интеллектуальная красота».  
Создано Toshiba.



Информационный центр:  
**8-800-100-05-05** (города РФ)  
**8-495-983-05-05** (Москва)

[computers.toshiba.com.ru](http://computers.toshiba.com.ru)

**На базе процессорной технологии  
Intel® Centrino®**



## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PS3, Xbox 360, PC

## ▶ ЖАНР:

action-adventure

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Montreal

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## ▶ ДАТА ВЫХОДА:

конец 2008 года

## ▶ ОНЛАЙН:

<http://www.ubisoft.com>

## ▶ Автор:

Яна Сугак

[kairai@pisem.net](mailto:kairai@pisem.net)

## ▶ Автор:

Константин Говорун

[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

## ХИТ?!

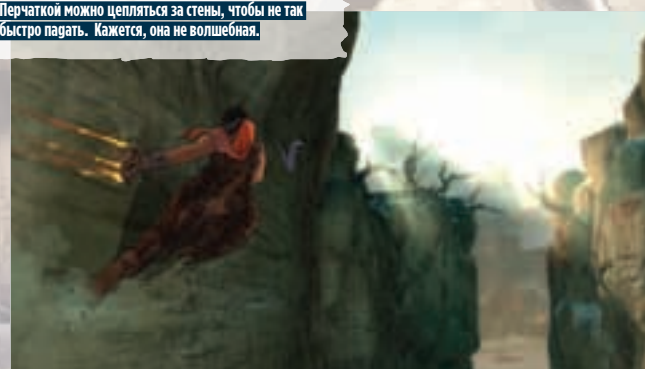
## ЗА:

- Великолепная графика, свежие идеи, опытная команда разработчиков.

## ПРОТИВ:

- Предыдущая игра, Assassin's Creed, оказалась скучной. Сюжет не слишком оригинален.

Перчаткой можно цепляться за стены, чтобы не так быстро пагать. Кажется, она не волшебная.





# Prince of Persia



**В** конце мая издательство Ubisoft поведало приехавшей на UbiDays прессе то, о чем все и так давно знали, — разрабатывается новый Prince of Persia. Удивило другое — насколько игра отличается от предыдущей трилогии. Сменилось все — персонаж, мир, визуальный стиль, боевая система, дизайн локаций. Песков времени — и тех нет! Впрочем, перемен сердца геймеров требовали еще со времен первого сиквела. Так получайте же!

## Инициация

Зороастрийская религия дуалистична: бог тьмы Ариман проти-

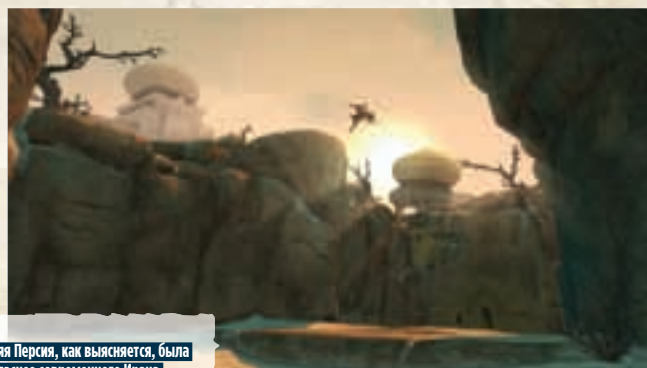
вопоставляется брату-близнецу Ормузду, олицетворяющему свет. По версии Ubisoft Montreal, давным-давно силы зла, распространяющие по Земле порчу, были побеждены. Тысячи лет воины-ахуры, избранные Ормуздом, сторожили Древо Жизни, в котором навечно были заточены Ариман и последние из его приспешников. Однако не существует тюрем, из которых нельзя сбежать. Порча вновь приходит в мир людей, и силы тьмы постепенно готовят возвращение своего бога. Однако не все так уж печально. Персидские сказки полны историй о юношах, волею судеб и храбрости благодаря превратившихся в богатых и

солидных людей разного толка — от купцов до правителей империй. Главный герой Prince of Persia в начале игры — тоже никакой не принц, а обычный искатель приключений. Так уж вышло, что пути смертного и богов пересеклись, и только от геймера зависит, чем этот конфликт разрешится и где окажется его герой — в могиле или на троне. Общая схема «герой спасает мир», конечно, оригинальностью не отличается. Однако Prince of Persia, в отличие от погрязших в штампах и самокопировании фэнтезийных игр и романов, обращается к весьма солидному первоисточнику — сказкам Шехерезады. Бен

Маттес, продюсер проекта, рассказывает: «Начиная с самой первой игры от Джордана Мехнера, сериал Prince of Persia стал своего рода сборником сказок... Различные варианты увлекательных сюжетов и ярких персонажей в этом богатом, ярком, постоянно меняющемся мире можно перебирать бесконечно. Есть много историй о принце, да и различных версий главного героя, и все они существуют одновременно». Звучит убедительно.

## Очищение

Сюжет игры определяет и то, что принцу (разработчики называют его именно так, несмотря на отсутствие титула) предстоит де-



Древняя Персия, как выясняется, была куда опаснее современного Ирана.



Принц — суровый искатель приключений, а отнюдь не наивный юноша.

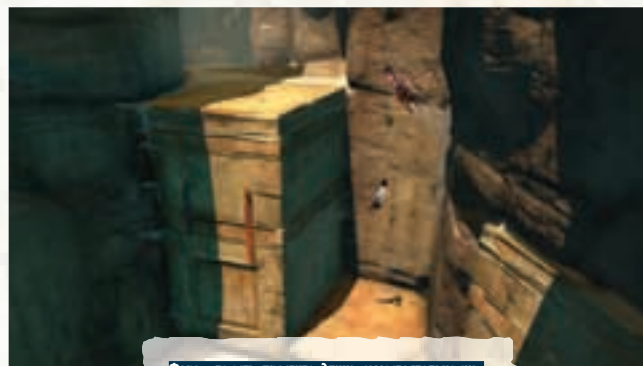


## История разработки

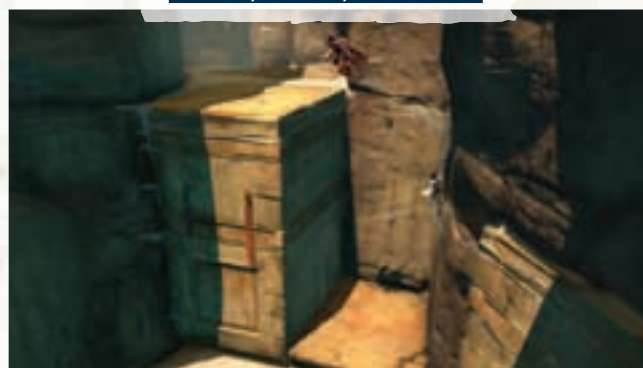
Новая игра сериала готовится студией Ubisoft Montreal, которая занималась первой и третьей частями трилогии, а также Assassin's Creed. Это довольно крупное подразделение, и пока одна его часть под впечатлением от красоты Джеймса Раймонда ваяла сагу об Альтаире, другая уже два года корпелась над «Принцем» нового поколения. Игра готовится для Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Специальная версия появится на DS, ей занимается марокканское отделение Ubisoft, и бюджет какой-то совсем другой. Продюсера Prince of Persia зовут Бен Маттес (крайний слева на нижнем фото), креативного директора – Жан-Кристоф Гуйо (крайний справа).



Принц забирается по обрыву, отскакивая от стен.



Фара... то есть, простите, Элика, самостоятельно скачет за ним. Управлять ей не нужно. Помогать – тоже.



становится свидетелем крушения Древа Жизни и понимает, что еще чуть-чуть, и последние барьеры на пути возвращения Аримана падут. Оазис, где и разворачиваются эти события, становится штаб-квартирой принца, откуда он может отправляться в путешествия по окрестностям. Большую часть времени принц проведет на открытом воздухе, изучая различные уголки нарисованного разработчиками мира. Последний делится на «темные» и «светлые» области – то бишь, те, куда добралась порча, и свободные от нее. Задача, как вы понимаете, очень проста – исцелить землю. Однако порядок прохождения миссий определяет геймер, и это (в отличие от того же Assassin's Creed) принципиально влияет на прохождение

игры. Дело в том, что по мере «зачистки» территорий, тьма в целом становится все сильнее – появляются новые типы врагов и ловушек. А это означает, что один и тот же уровень будет проходить абсолютно по-разному в зависимости от того, пойдете вы на него сразу или отложите напоследок! Причем речь идет не об увеличении полоски энергии у врагов, а о качественных изменениях. Появляются новые ловушки – например, висящая на стенах слизь начинает вдруг хватать пробегающего мимо принца или взрываться. Это означает, что вы можете несколько раз переигрывать Prince of Persia и получать каждый раз новые впечатления. Кроме того, если игра где-то и заставит возвращаться на уже посещенные

уровни, проходить их надо будет иначе. Объясняется такая ускоренная эволюция врагов также весьма изящно. Порча, исходящая от Аримана, – ваш главный и единственный противник. В зависимости от ситуации и степени зараженности местности, она может принимать разную физическую форму – от бойцов с оружием в руках до луж ядовитой слизи.

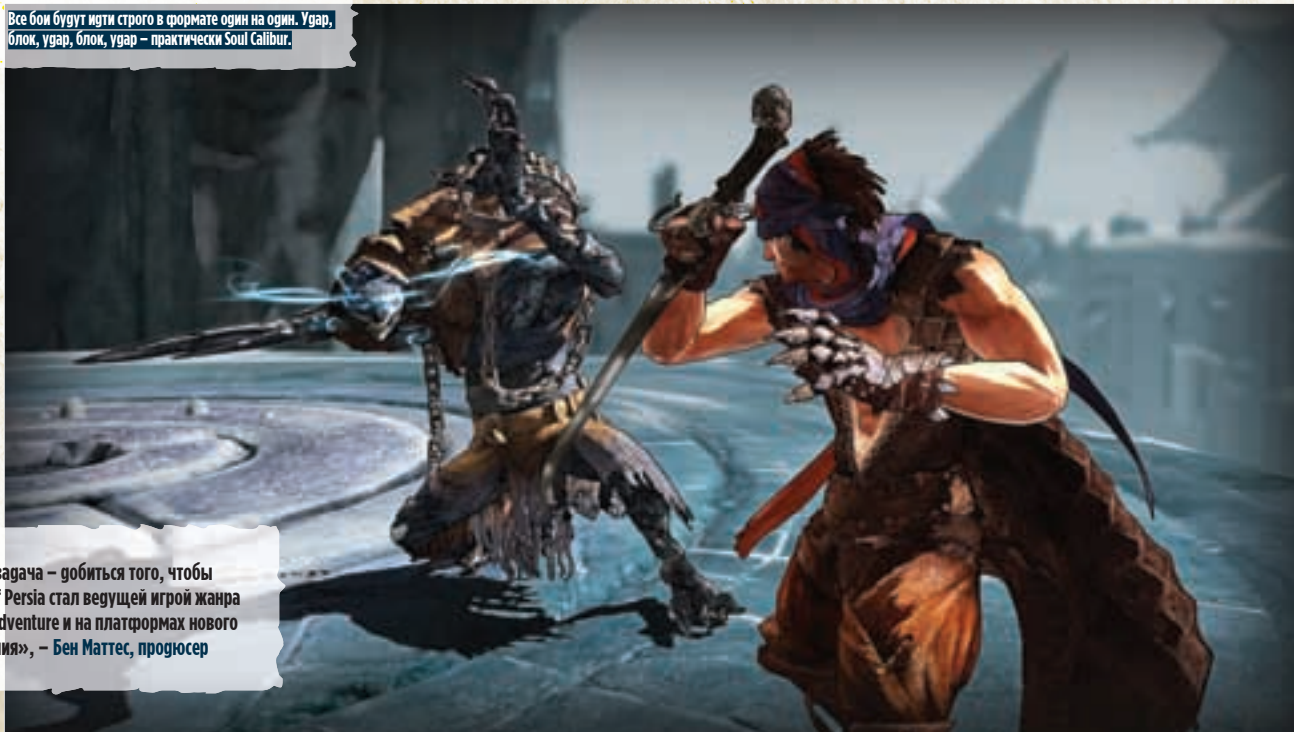
### Взаимовыручка

Как вы могли уже заметить по иллюстрациям, в Prince of Persia появится и новый персонаж. Это Элика, один из последних оставшихся в живых ахур – стражей Древа жизни. В отличие от Фары из предыдущей трилогии, она примет непосредственное участие в сражениях и ре-

шении загадок, и это еще мягко сказано. Управлять напрямую ей, впрочем, будет нельзя – зато Элика станет идеальным помощником героя. Продюсер настаивает на том, что «ни в одной ситуации Элика не станет обузой для принца». Речь явно идет не столько о сюжетных роликах, сколько о застревании в стенах и пазлах в духе «проведи девушку по тонкому мосту над пропастью». Зато если герою понадобится помощь, к его услугам магия Элики, ее боевые навыки (уступающие, впрочем, принцевым) и руки-ноги для решения загадок, где нужны два человека. Ко всему прочему, Элика бессмертна – о ней не нужно заботиться. Бен честно признается, что команда творила девушку, схожую характером с Элизабет



Все бои будут идти строго в формате один на один. Удар, блок, удар, блок, удар – практически Soul Calibur.



«Наша задача – добиться того, чтобы Prince of Persia стал ведущей игрой жанра action/adventure и на платформах нового поколения», – Бен Маттес, продюсер

Суон из «Пиратов Карибского моря». Будем надеяться, что она не скормит принца персидскому кракену. Элика будет целиком и полностью управляться искусственным интеллектом, однако по нажатию специальной контекстно-зависимой кнопки геймер может запросить ее помощь. Никаких жеваний соплей в меню в разгар ожесточенной схватки – все делается одной умной кнопкой. Кроме того, разработчики хотят «построить сильную эмоциональную связь между Эликой и Принцем. Элика ведет себя так, как ни один другой NPC в видеоиграх». В связи с этим можно вспомнить машину, которая начала «вести себя» в мире «Полдня» Стругацких... Элика всегда старается идти позади и подбегает лишь по вашему зо-

ву. Если вдруг вам приспичит вернуться – она сама отойдет в сторону, не придется судорожно искать кнопку «подвинуть напарника». В случаях, когда нужно помочь ей забраться куда-то, она автоматически подбежит к вам, возьмет подставленную руку и запрыгнет наверх. Причем на скорости продвижения принца это никак не скажется – всю эту «поддержку» герой оказывает как будто мимоходом. Можно считать это развитием systemu паркура из Assassin's Creed, только здесь игра умеет просчитывать движения и взаимодействие сразу двух персонажей вместо одного. Что касается внешности, то, по словам продюсера, команда постаралась создать собирательный образ красивой женщины, способной понравиться

любому мужчине в мире. Получилось ли это – решайте сами, дорогие читатели.

### Смерть

Сериал Prince of Persia никогда не славился количеством противников – все же не Dynasty Warriors – однако в новой части разработчики решили и вовсе превратить все бои в дуэли один-на-один. Вообще все – даже с рядовыми противниками. Что касается оружия, то всю игру вам придется пройти с обычным мечом и шипастой перчаткой. Никаких апгрейдов не предусмотрено. Вообще – нельзя будет ни подбирать чужое оружие, ни добавлять новые качества своему. Избавятся разработчики и от линейки энергии. И речь идет не о замене одно-

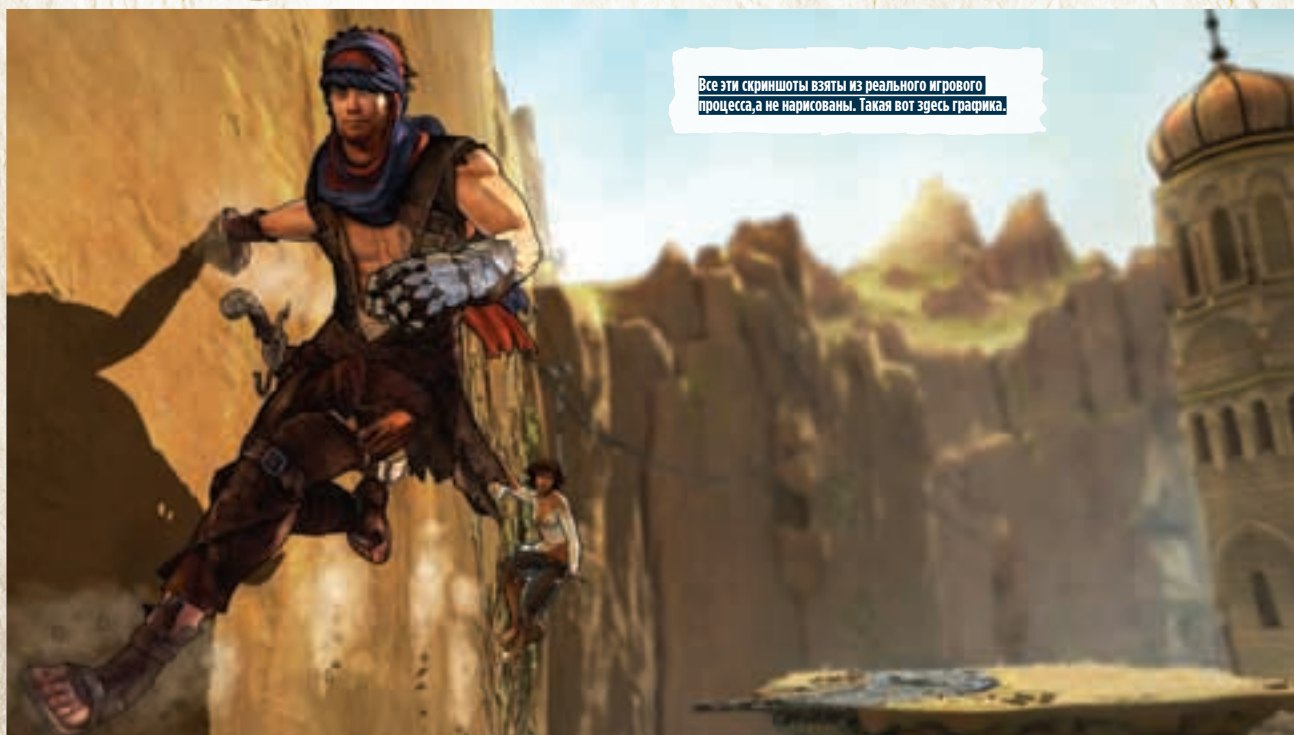
го элемента интерфейса на другой – просто принц будет умирать от двух-трех ударов, как в самой первой части конца восьмидесятых. В таких условиях игра переходит чуть ли не в разряд хардкорных файтингов а-ля Bushido Blade, однако разработчики уверяют, что это не доведет уровень сложности до неиграбельного. Легкая прогулка, впрочем, тоже не ожидается. Разработчики обещают, что каждый враг будет располагать арсеналом примерно таких же приемов, что и у принца. Он будет умен и готов к схватке. Отсутствие толпы врагов позволило разработчикам сильно улучшить работу камеры – геймер всегда сможет полноценно контролировать происходящее и при этом наслаждаться зрелищной кар-

Чем больше порчи проникло в мир, тем сильнее монстры. Этот, кажется, из числа слабых. Бей его!



Увы, слабых противников в Prince of Persia нет. Можно сказать, нас ждет целая череда минибоссов!





Все эти скриншоты взяты из реального игрового процесса, а не нарисованы. Такая вот здесь графика.



«Мы изучили множество файтингов, отследили их сильные и слабые стороны и использовали самые интересные элементы в нашей игре», — Бен Маттес, продюсер

Продюсер рассказывает: «Мы хотели показать, как герой становится принцем в финале эпического путешествия. В начале это обычный искатель приключений, живущий настоящим... При создании его образа мы брали за образец Синбада-морехода, Хана Соло и Арагорна... Как и в случае с другими эпическими героями, одежда принца многое говорит о герое и его прошлом. Красная и синяя ткани для его тюрбана и шарфа — признак того, что он любит роскошь и деньги. Напротив, кожаные леггинсы на ногах — символ практичности; одежда должна в первую очередь не стеснять движения, а лишь во вторую — производить впечатление на прохожих».

тинкой. Что касается технической стороны, то каждый шифт отвечает за один из видов атак, которые можно комбинировать по своему усмотрению — вплоть до пятнадцати ударов в серии. Необычно, конечно. Однако вспомните, что в самой первой части принц успешно фехтовал с врагами один-на-один, и это было прекрасно. Именно те дуэли из первого «Принца» нам и хотят предложить, только на уровне самых современных систем. Что касается Элики, то в бой она не вмешивается, пока ее об этом не попросят специальной кнопкой. Фактически это дополнительный вид атаки, который можно включать в комбо наравне с любыми другими ударами.

Как и прежде, немалую часть времени геймеру придется решать логические загадки и исследовать окружающий мир. Разработчики уверяют, что пазлов с кнопками и рычагами в новой части будет меньше, а акробатики — больше. Как и прежде, принц умеет бегать по стенам, карабкаться по карнизам и ловко перепрыгивать пропасти. На случай, если с «ловко» возникли проблемы, есть и новые трюки — например, цепляться шипастой перчаткой за стены, замедляя тем самым падение.

#### Визуализация

Напоследок мы оставим вопрос о графике. Еще в прошлом номере вы могли прочитать о

том, что новый принц создается по технологии cel-shading. Это не совсем так — применять термин «cel-shading» было корректно во времена The Wind Waker и Jet Set Radio. Тогда это позволяло не только создать ярких мультяшных персонажей, но и сильно сэкономить на графических ресурсах. Сейчас полигоны с однотонными текстурами уже не в моде, а современные приставки позволяют соединить фотореализм и мультяшность, создать по-настоящему волшебные миры. Разработчики Prince of Persia называют такой подход «Illustrated». Наверняка вы не раз удивлялись, насколько по-разному персонажи многих игр выглядят на набросках худож-

ников и непосредственно в игре. Продюсер Prince of Persia рассказывает, что движок игры (позаимствован у Assassin's Creed) позволил максимально дотошно перенести дух и стиль 2D-иллюстраций в трехмерный мир, не теряя ни в деталях, ни в дизайне. На их взгляд, именно так и должна выглядеть настоящая сказка. «Платформы нового поколения позволяют нам не приносить искусство в жертву из-за ограниченности технологий», — подытожил рассказ продюсер. Что ж, мы уверены, что Prince of Persia — одна из игр, что внесут достойный вклад в очищение игровой индустрии от нитья по поводу того, что раньше трава была зеленее. **М**



# Материнская плата ASUS P5Q



Пять секунд от начала загрузки  
до доступа в сеть Internet  
с новой технологией Express

Быстрый доступ к сети Internet,  
изображениям и MP3 файлам!

Устали ждать, когда же загрузится Ваш компьютер, и просто хотите быстро получить доступ к почтовому ящику или послушать любимые мелодии? Благодаря новой технологии ASUS Express Gate, поддерживаемой новейшими материнскими платами ASUS P5Q, вы можете начать прослушивание MP3 мелодий, просмотр изображений и получить доступ к сети Internet всего через пять секунд после начала загрузки. ASUS Express Gate предоставляет Вам простой и быстрый способ общения с друзьями и близкими, используя электронную почту, Skype или IM. Кроме того, материнские платы ASUS P5Q оснащены эксклюзивным ASUS EPU, обеспечивающим экономию потребляемой энергии, и поддерживают технологию ASUS Drive Xpert, благодаря которой Вы можете легко создать архивные копии файлов или увеличить скорость работы жестких дисков, что дает возможность более быстрого и безопасного управления данными.

### Новая технология Express Gate

Всего пять секунд от начала загрузки до доступа в сеть – теперь Вам не придется тратить свое время на ожидание загрузки компьютера. Технология ASUS Express Gate позволяет получить доступ в сеть Internet быстро и легко, не используя средства операционной системы Windows, а простой и удобный пользовательский интерфейс предоставит необходимую платформу, которая позволит Вам наслаждаться вашими любимыми MP3 песнями и предаваться воспоминаниям, рассматривая самые дорогие Вам изображения. Эта новая технология не только поможет Вам

создать собственный центр развлечений, но и общаться с друзьями и близкими, используя такие популярные приложения, как Skype, IM, YouTube и электронная почта.

### Новая технология EPU позволяет экономить больше

Представители семейства P5Q пополняют растущие ряды материнских плат, оснащенных ASUS' EPU. Являясь единственным в мире аппаратным микропроцессором, способным по требованию снижать уровень потребления энергии, новый EPU обеспечивает пользователю

превосходную производительность в режиме энергосбережения, а также автоматически регулирует параметры питания процессора при любом уровне нагрузки. ASUS EPU способен при необходимости обеспечить достаточное количество энергии для повышения производительности или сэкономить до 80,23% энергии при низком уровне нагрузки, чтобы обеспечить наиболее эффективное использование энергии.

### Возможность создания резервных копий и в два раза более быстрая передача данных

Эксклюзивная технология ASUS Drive Xpert позволит создавать резервные копии важных данных или увеличивать производительность Вашего жесткого диска без каких-либо драйверов или настроек BIOS. При помощи удобного графического интерфейса Вы можете настроить параметры резервного копирования данных, размещенных на Вашем жестком диске, чтобы гарантировать сохранность ценной для Вас информации, например, фото, музыки или важных файлов, а также удвоить скорость передачи данных.



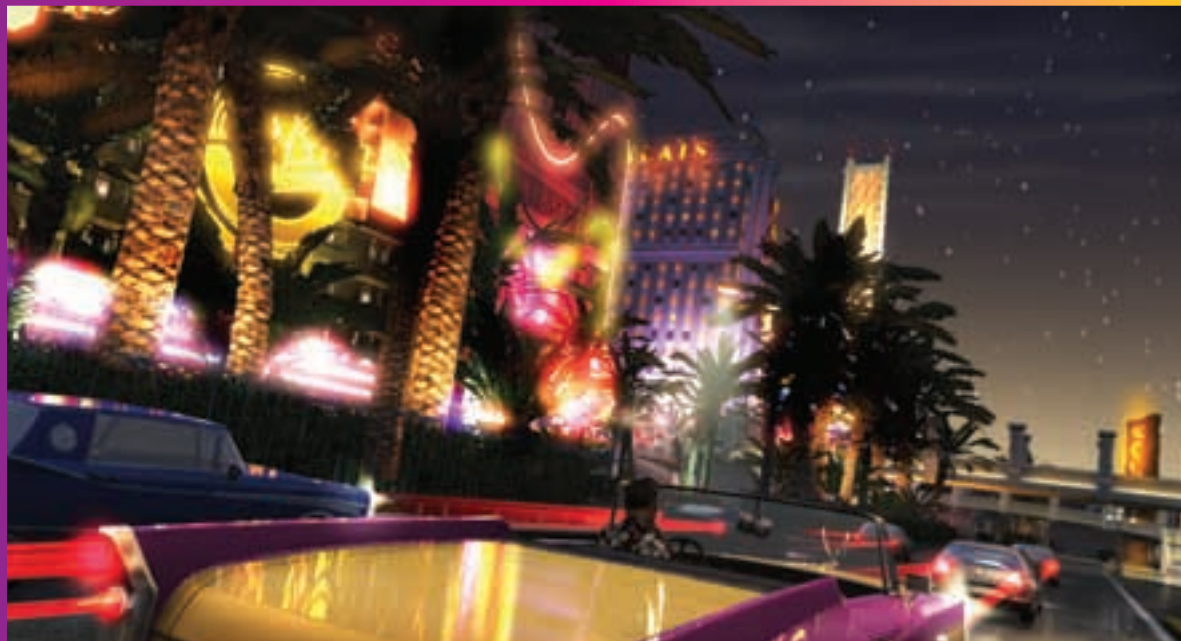


# ОДНАЖДЫ В ВЕГАСЕ



Автор:  
Константин Говорун  
wren@gameland.ru





**П**ересаживаясь в Атланте на самолет внутренних авиалиний, я был немножко не в своей тарелке. В соседях по салону никак не угадывались игровые журналисты — обычные американцы среднего возраста, спешащие спустить ползарплаты за уикэнд и запомнить эти два дня, как самое главное приключение в жизни. В лучшем случае — небогатые гении из MIT, не расстающиеся в полете с айфоном, на который залит фильм «Двадцать одно». Об играх, думаю, они в лучшем случае читали в Интернете. Создатели This is Vegas, возможно, наткнулись на золотую жилу. Несмотря на то, что игры с «Vegas» в названии несложно найти на gamefaqs.com, ни одна из них не смогла по-на-

стоящему воссоздать город. Ни реальный Вегас, ни его образ, воспетый в кино и литературе. Именно поэтому презентацию просто нельзя было проводить в привычных европейских журналистам Лос-Анджелесе или Сан-Франциско. Ведь Вегас, думаю, они в лучшем случае видели на картинках. А Midway было не так важно, что пресса напишет об игровой механике или графическом движке. Компании требовался вердикт: «This is Vegas — самый дешевый билет в Город греха». Ok, она его заслужила. Конечно, This is Vegas стала гвоздем программы Midway Gamers Day, но нашлось место и автомобильному боевика The Wheelman, и свежей части NBA Ballers. В конференц-зале курортного комплекса Red Rock (гостиница, казино, бары, рестораны, спа-салоны,

бассейн и вертолетная площадка в одном флаконе) компания представила нового президента и поделилась планами на будущее. Midway, напомню, в последние годы пребывает в перманентном кризисе, однако умудряется каждый год выплывать из разверзшейся под ногами пучины, цепляясь за соломинку одного-двух успешных проектов. Типичный пример такого вот спасательного средства — диалогия The Suffering, разработчикам которой — студии Surreal — не так давно был выдан бюджет в размере \$40 млн. (не рекорд, но все равно один из самых дорогих проектов в истории) с наказом сделать еще один хит, который позволит компании преодолеть все невзгоды, — это и есть This is Vegas. Магия Вегаса поможет — намером для прессы было прилагающее-



ся к презентации шоу Дэвида Коп-перфильда, того еще специалиста по безвыходным ситуациям. Однако на случай, если что-то пойдет не так, есть еще, скажем, файтинг *Mortal Kombat vs DC Universe*, с помпой анонсированный на конференции. Правда, на мой взгляд, Эду Буну было несколько стыдно отвечать на вопросы прессы, по-сему он очень быстро покинул мероприятие, не оставшись даже на праздничный фуршет. Ему повезло, а журналистам предстояло еще работать и работать – виски-кола, закуски, полчаса за демо-версией *This is Vegas*, стейк, виски-кола, интервью с продюсером, виски-кола, еще полчаса за играми, и далее – на ночную вечеринку в клубе. Линейка Midway в этом году, скажем так, достаточно короткая, а *Mortal Kombat* живьем привезут в лучшем случае на Е3, так что увидеть и оценить удалось действительно все. Впереди были еще приключения в казино, обед с суровой немецкой прессой (увы, прекрасная девушка Сабина из Австрии не приехала – в Вегас притащился ее главный редактор) и осмотр города, но рассказывать об этом нет смысла. Так или иначе вы сможете испытать примерно то же самое в *This is Vegas*. Если, конечно, захотите.

### Эффект стрекозы

Главный герой – никому не известный молодой человек, приехавший в Вегас с пятьюдесятью долларами в кармане. Ему нужно завоевать место под солнцем, заработать много денег и добиться простого американского счастья. Завязка игры напоминает о *Grand Theft Auto IV* с одной большой разницей. Если *GTA* построена на негативе – трущобы, бандиты, бедность, опасность, насилие, смерть, то *This is Vegas* всегда на позитиве. Кому-то может прийти в голову слово «гламур», но на деле оно здесь неуместно. Вегас – город позолоченных статуй, реплик памятников архитектуры со всего света, веселых вечеринок для всех желающих, дешевых лимузинов напрокат и коктейлей за один доллар. Это огромный «Дисней-лэнд» для взрослых. Его наивные неоновые вывески приглашают всех желающих хотя бы раз в жизни забыть о бессмысленности существования и развлечься по полной программе. Фальшивый рай для настоящих людей. Впрочем, и в раю не все так уж безоблачно. О главном конфликте игры нам рассказал Алан Пэтмор, руководитель *Surgeal* и продюсер *This is Vegas*: «Вы окунетесь в волшебный мир Вегаса с его лучшими клубами, VIP-вечеринками и крутыми телками. Но рано или поздно начнете замечать, что с городом что-то не так.

Главный гад – магнат по имени Престон Бойер. Ему жутко не нравится декадентский стиль жизни обитателей города, и он мечтает разрушить этот оплот порока и разврата. Злодей скупает казино и открывает в них все новые и новые рестораны быстрого питания. Окончательная цель – превратить Вегас в место отдыха для добропорядочных семей. Никаких алкоголя и девочек. Ваша задача – вместе с другими персонажами бороться с негодяем и вернуть Вегасу былой блеск». К сюжету игры, к слову, в *Surgeal* относятся очень серьезно. Для работы над сценарием привлечены лучшие профессионалы, диалоги отсылают к множеству классических голливудских фильмов, вроде «Одиннадцати друзей Оушена», один из персонажей – намек на Фрэнка Синатру. Я уж не говорю о том, что выдуманные в игре казино и их обитатели смоделированы по образу и подобию настоящих достопримечательностей Города грехов. Воссоздание в игре облика города, его души, – главная гордость авторов *This is Vegas*.

### Туз в рукаве

Душа города «покоится на» четырех слонах или, если цитировать продюсера точнее, опорах. Это азартные игры, драки, гонки и вечеринки. Вокруг них сформировано четыре субкультуры или «масти». Бубны все свободное время проводят в казино, крести – всегда в клубных вечеринках, пики – горячие рокеры, а черви – «классические вегасцы» (что бы это ни значило). Вы вольны выбирать себе стиль жизни по душе и поднимать свой статус в субкультуре, выполняя миссии. Что важно, группировки друг с другом открыто не враждуют, и никто не мешает дружить со всеми. Продюсер объясняет: «Предположим, человеку окажется не по вкусу игра в казино, мы не будем заставлять его проходить все миссии с азартными играми. Достаточно одной-двух, обязательных по сюжету. Напротив, если ему понравится тусить на вечеринках, он может делать это хоть с утра до вечера. Рано или поздно геймер начнет идентифицировать себя с одним из сообществ. Это позволяет выбрать путь в игре... Во время, свободное от миссий, герой перемещается по городу в свободном режиме. На вопрос, чем же это отличается от *GTA*, продюсер не стал отнекиваться: «Конечно, здесь применяется очень традиционная *GTA*-механика. Но это не криминальный боевик. Вы тут не на темной стороне. Вы спасаете друзей от бандитов, а не похищаете людей». Разница, что важно, не только эстетическая, но и

### Midway Games

Midway ведет свою историю с 1958 года и прославилась в конце восьмидесятых и начале девяностых играми *Gauntlet*, *Spy Hunter* и *Mortal Kombat*, одной из последних занималась в США рынком аркадных автоматов. В последние годы Midway – типичное американское игровое издательство средней руки, не имеющее ресурсов тягаться с *Electronic Arts* или *Activision Blizzard*, но классом выше, чем *Crave*, *Majesco*, *Xseed* или *Nippon Ichi*. В марте 2007 года Midway опубликовала неутешительные итоги финансового года (потери – около 100 млн. долларов). Вслед за этим компанию покинул президент Дэвид Зукер, уступив место Эду Буну.







практическая. В показанных нам эпизодах герой часто размахивал кулаками, но обходился без членовредительства. Продюсер подтвердил, что в игре будет и огнестрельное оружие, но уточнил, что применять его потребуется очень редко.

#### Прожигатели жизни

Эстетика игры, впрочем, лучше всего прослеживается в официальном арте с, простите, блующими клубными девочками и в миссиях с вечеринками. В продемонстрированном нам эпизоде герой зажигал на танцполе, обслуживал клиентов за барной стойкой и выводил из заведения позволивших себе лишнее посетителей. И, как венец триумфа, проводил конкурс мокрых маек, обливая водой пьяно хихикающих блондинок. Выглядело все это очень естественно — верный признак того, сколь много сделали разработчики. Тот же танцевальный симулятор — отнюдь не подражание Dance Dance Revolution. Скорее, он похож на Tony Hawk's Pro Skater (геймеру доступен арсенал «трюков», которые он может использовать на свое усмотрение). Однако нажимать кнопки надо строго под музыку и без подсказок (прислушивайтесь к ритму). К тому же, есть и своего рода баланс — чем длиннее выбранная вами комбинация движений, тем больше бонус, однако возрастает и штраф за провал. Отдельная похвала — симуляции алкогольного опьяне-

ния. Небольшая доза придает герою энергию, необходимую для самых эффектных движений, но стоит перебрать — и взгляд мутнеет, а ноги — подкашиваются. Чтобы не выплеснуть содержимое желудка на танцпол, следует прогуляться к ближайшему мужскому туалету. А по дороге — дать по голове идиоту, который пристаёт к своей бывшей подружке и рушит ей весь позитив... Напоследок — забавное наблюдение. Многие западные журналисты смотрели на виртуальную вечеринку широко раскрытыми глазами. Напротив, экс-редактор лучшего российского игрового журнала лишь посмеивался — дескать, клубы в Вегасе (что виртуальные, что не очень) — не чета московским. Даже после того, как сгорел его любимый «Дядилев».

#### Деньги и два ствола

Два других типа миссий, показанных на презентации, — драки и казино. С первым все очень банально — удары кулаками и ногами плюс суператака. Уровень каждого второго боевика от третьего лица, вне контекста Вегаса не особо вдохновляет. К счастью, бои перемежаются (ну или должны перемежаться) классными диалогами. Казино — также вполне традиционное. Единственное отличие от симуляторов блэкджека — возможность жульничать. Герой расхаживает в специальных очках, сквозь которые видны пометки на картах, остав-







### Surreal Software

Студия была основана в 1995 году тремя бывшими однокурсниками – Аланом Патмором, Стюартом Дэнманом и Ником Риговичем. Ее основные достижения – сериалы *Drakan* и *The Suffering*, а также боевик *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* от Vivendi (создавалась по мотивам книги, не путать с адаптациями киноленты от EA). В 2004 году студия была приобретена издательством Midway. В студии насчитывается около 100 человек, *This is Vegas* – ее единственный на данный момент проект.



ленные сообщником. Пользоваться этим следует осторожно – по фильму «Двадцать одно» вы помните, что случается со слишком умными и хитрыми игроками. Если в картах не очень везет, к вашим услугам – автоматы, которые герой тоже умеет взламывать. И как же иначе – все ведь знают, что честно миллионы в Вегасе не заработать. Гоночную часть на презентации не показали, однако со слов продюсера выглядит это так: вы едете по городу и в реальном времени вызываете кого-то на поединок. Тут же появляется размеченная трасса, которую и предстоит одолеть быстрее соперника. Итог всех миссий – рост вашего авторитета (и продвижение по сюжету), а еще деньги. Как и в GTA, в игре у вас есть база. В самом начале герой живет в убогой квартирке.

По мере роста благосостояния он переезжает во все более и более приличные апартаменты, а закончит тем, что приобретет собственное казино. Впрочем, как поправил нас продюсер, «нельзя его физически купить – оно просто достается по сюжету». На деньги приобретаются машины (к квартирам прилагается гараж, где следует хранить купленные автомобили). Однако никто не отменяет и возможность просто сесть в понравившуюся тачку и поехать куда нужно. При этом игра все же не поощряет любителей устраивать полный ахтунг на дорогах и выкидывать всех водителей за шкирку. Деньги также предназначены для кастомизации – аксессуары, одежда, прическа, цвет кожи. Нельзя разве что делать пластические операции. В некоторых миссиях рестайлинг

персонажа нужен для продвижения по сюжету – не стоит забывать о фейс-контроле.

### Пекинская утка

В самом начале я упомянул, что Midway, очевидно, не настолько важно, как пресса отнесется к игровой механике *This is Vegas*. Если отвлечься от сценария, перед нами совершенно обычный клон GTA, игра среднего уровня. Однако для успеха этого вполне может и хватить. Итог работы Surreal определится разумным сочетанием основного блюда (виртуальный Вегас) и гарнира (миссии, необходимые для прохождения). Только так. Ведь с GTA игра никак не сможет конкурировать напрямую. Ведь здесь, вопреки надеждам российских фанатов freerplay-игр, нет вертолетов. ☐



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВОЙНА  
ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ

# METAL GEAR SOLID

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

The cover art for Metal Gear Solid 4: The Final Revolution features a collage of characters from the game. At the top, the Russian text "ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВОЙНА" (Legendary War) and "ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ" (Grandiose Finale) is displayed. The title "METAL GEAR SOLID" is prominently shown in a large, bold, black font. Below it, the subtitle "GUNS OF THE PATRIOTS" and the genre "TACTICAL ESPIONAGE ACTION" are visible. The bottom half of the cover shows characters including Snake, Kojima, and others in a dynamic, action-oriented composition.

**METAL GEAR SOLID**  
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



*[Handwritten signature]*



[WWW.SOFTCLUB.RU](http://WWW.SOFTCLUB.RU)

[illegible]

## ОНА УЖЕ СТАЛА ЛЕГЕНДОЙ!



## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC, Xbox 360, PlayStation 3

## ▶ ЖАНР:

action, slasher

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Liquid

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

2 (co-op)

## ▶ ДАТА ВЫХОДА:

IV квартал 2008 года

## ▶ ОНЛАЙН:

www.codemasters.com/argonauts



## ▶ Автор:

Максим «maxx» Михеенко  
maxx@gameland.ru

**1** Прекрасная гречанка Аталанта, за которую не жалко спать! Впрочем, Ясон женат на другой... почти.

**2** В сражениях с боссами герои смогут проводить особо brutальные приемы, не требующие от игроков особых усилий по зубровке хитрых комбинаций кнопок.

**3** В Древней Греции магия, чудеса и говорящие на чистом английском животные за каждый поворотом...

**4** Главный герой (в центре), большой и добрый друг главного героя и боевая погруга главного героя – набор стандартный, героический. ГОСТ 1325 от 1.01.3254 до н.э.



# RISE OF THE ARGONAUTS

АНТИЧНЫЕ МИФЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ДАЮТ ПОКОЯ АМЕРИКАНСКИМ РАЗРАБОТЧИКАМ!

**Д**остаточно вспомнить такие игры, как of Age of Mythology, Titan Quest и God of War, чтобы понять: боги и герои Эллады – вовсе не пропали в нафталине музейных экспонатов, а одна из любимых тем в современной индустрии развлечений. На сей раз за древних греков взялись разработчики из студии Liquid Entertainment. Их выбор пал на один из самых известных мифов – историю Ясона и аргонавтов. Следуя традициям голливудских блокбастеров, сценаристы Liquid хоть и выбрали классический сюжет, но не стали с ним особо церемониться и несколько поменяли завязку – теперь Ясон собирается за Золотым руном, чтобы оживить свою буквально под венцом убитую невесту – принцессу Алкмену.

Итак, положив суженую в холодное и сухое место, легендарный герой отправляется в путешествие на знаменитом корабле «Арго» по островам Эгейского моря. Эллада в Rise of the Argonauts – целый маленький мир, в котором есть все: моря и горы, пустыни и величественные греческие города. Каждый остров находится под покровительством того или иного бога и, соответственно, «тематически оформлен» – земли Артемиды покрыты лесами, Аполлон (почему-то) обитает в пустыне, а Арес в буквальном смысле живет на вулкане. Впрочем, игроку предстоит не только любоваться красотами, но и выполнять всевозможные героические задания, а также добывать известные по мифам артефакты, например пояс Ориона. «Рядового» снаряжения, кстати, не предвидится вооб-

ще – все вещи будут исключительно эпические. Для каждого вида оружия есть множество способов атаки – так, копьем можно колоть, можно использовать его как «рукоятку» для перебрасывания противников через себя, можно и метать, пригвождая врагов к стенам (в этом случае в руке через некоторое время волшебным образом появляется новое). В видеороликах это все выглядит очень ярко! Игра предназначена в первую очередь для взрослой аудитории, поэтому кровь льется рекой, а отрубленные головы сыплются дождем и гигантские чудища падают к ногам полубогов – словом, здесь действуют не мальчишки с деревянными мечами. Rise of the Argonauts проповедует концепцию, скажем так, «смертности» – когда вы рубанете врага как следует, он не поте-

ряет немного здоровья, а, скорее всего, развалится на части. Если этого не произойдет, значит, порубленный слишком крут, однако даже и в этом случае на его шкуре останутся раны от полученных ударов. То же справедливо и для самого Ясона – разработчики хотят минимизировать элементы интерфейса, так что и доспехи, и оружие, и шрамы будут видны непосредственно на теле воителя. В главных ролях задействованы Ахилл, Геракл, Пан и многие другие герои самых разных мифов. Вместе с Ясоном в путешествие отправится Аталанта – искусная охотница, совершившая немало подвигов и участвовавшая в охоте на Каледонского вепря; по преданию, Ясон не хотел брать ее на корабль, опасаясь, что мужчины передерутся из-за прекрасной девы. Геракл – еще один

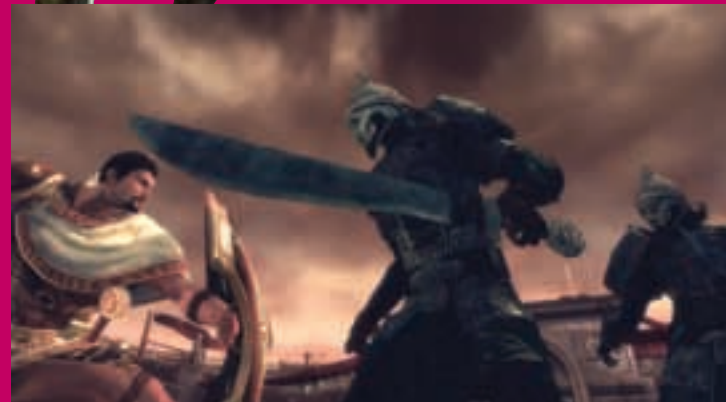




### «Певучие» разработчики

Слово «liquid» имеет множество значений: жидкий, прозрачный, светлый, плавный, звучный, певучий и т.д. Негаром разработчики игр так любят использовать его, давая названия своим студиям. Загляните на сайт [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com) – в каких только комбинациях оно не встречается: Liquid Entertainment, Liquid Edge Entertainment, Liquid Design HB, Liquid Games, Liquid Dragon Studios, LLC и Liquid Development.

Наиболее известны из них две: Liquid Development (ведущая американская студия аутсорса графики, принимавшая участие в работе над Oblivion, Fallout 3, Damnation и Fable 2 и к Rise of Argonauts отношение не имеющая), и собственно Liquid Entertainment. Компания была основана в марте 1999 года двумя ветеранами игровой индустрии: Эгом гель Кастильо (El Del Castillo) и Майком Грэйфордом (Mike Grayford), а в послужном списке студии числятся Battle Realms (неплохая 3D-стратегия с восточными мотивами), Desperate Housewives: The Game (игра по известному сериалу «Отчаянные домохозяйки»), The Lord of the Rings: War of the Ring (стратегия по произведениям Толкиена) и Dragonshard (добротная игра в стиле фэнтези).



Аргонавты (от греч. *Argo* – назв. корабля («быстрый»), *nautai* – мореплаватели) – в древнегреческой мифологии участники похода в Колхику (побережье Черного моря) на корабле «Арго», отправившиеся за Золотым руном, которое охранял дракон. По разным источникам, с Ясоном отправилось от 30 до 67 человек. Строить судно помогала сама Афина, богиня мудрости, вложившая в его осто в кусочек священного дуба, в шелесте листьев которого можно было услышать волю богов. Пережив множество приключений, аргонавты доставили руно (овечью шкуру) в Грецию. Добыть его Ясону помогла волшебница Медея, дочь колхического царя, на которой герой потом женился. Но судьба не сулила им счастья: Ясон вскоре бросил супругу, а она, желая отомстить изменнику, убила своих детей.



спутник нашего героя, он обладает богатырской силой, может выкорчевывать деревья и бороться один на один с дикими зверями, хотя неповоротлив, а красавица-гречанка, наоборот, ловка и стремительна, к тому же прекрасно стреляет из лука. Пан – сатир-долгожитель, маг и великолепный рассказчик. Сам отважный Ясон – мастер ближнего боя, в схватках он орудует то мечом, то булавой, то копьем, а щитом пользуется всегда, часто – как оружием. Других аргонавтов можно будет собрать по ходу дела на островах, хотя в путешествиях Ясона всегда сопровождают максимум двое. За кровавыми битвами не забыты и перипетии сюжета – конец у нового мифа окажется только один, однако у каждого персонажа будет своя история, и Ясон получит возможность повлиять на жизни многих – например,

утешить овдовевшую жену Пифея, приведя к ней мальчика-сироту, которого она пожелает усыновить. Хотя есть шанс и предотвратить смерть самого Пифея – в этом случае у сиротушки появятся и мама, и папа. Очень интересной кажется идея разработчиков позволить богам помогать персонажам. Согласно верованиям древних греков, за всем, что происходит на земле, наблюдают могущественные олимпийцы. В любой момент каждый из них может вмешаться в жизнь простых смертных, наложив проклятье на недостойного, либо даря исцеление своему любимчику. Достаточно вспомнить гомеровскую «Илиаду», в которой каждую из сторон поддерживала группа богов. Скажем, Афина, благоволившая ахейцам, спускаясь с небес, воодушевляла воинов и проклинала

ненавистных троянцев, а Афродита даже лично вступила в битву (в фильме «Троя» обошлись без божественного вмешательства). Что-то подобное предполагается сделать и в Rise of the Argonauts – от действий героя, в частности, от выбора ответов в разговорах, будет зависеть, у кого из небожителей он окажется в фаворе, а у кого впадет в немилость. Система диалогов чем-то напоминает Mass Effect – здесь мы также выбираем не целые фразы, а нечто вроде «настроений». Авторы хвастаются, что у них нет триады «хороший выбор, плохой выбор и выбор для галочки», и каждый вариант имеет свои плюсы и минусы. Так, от того, кто покровительствует герою, зависит его продвижение по дереву навыков и получение кровавых «божественных атак», таких как «Врата Тартара» (засасыва-

ющие врагов и вырывающие им душу), «Ярость Ареса» (подкидывающая врагов в воздух, где они взрываются) и «Буря копий» (совсем даже не бешенство ксеркса, а бросание смертоносных дротиков буквально очередями). Боги же, имеющие зуб на Ясона, не преминут подгадать ему в самый неподходящий момент (хотите узнать как – читайте мифы). В ходе плавания будет меняться даже сам корабль аргонавтов, правда подробностей этого аспекта авторы пока не раскрывают. Неужели в игре окажутся еще и морские сражения, как в Pirates? А если нет, то пусть позволят хотя бы сделать звукоизоляцию против ушей сирен, вечно надувающих в уши с три короба рекламных обещаний. Ведь мы, как герои древних мифов, всегда готовы снова и снова идти на их зов. **СИ**





## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

## ▶ ЖАНР:

strategy, real-time, historic

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Wargaming.net

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

## ▶ ДАТА ВЫХОДА:

IV квартал 2008 года

## ▶ ОНЛАЙН:

www.bagratiion-game.ru



## ▶ Автор:

Андрей «Morgul» Окушко  
morgul@gameland.ru

**1** Детализация могил пока не идеальна. Но го релиза еще многое поменяется.

**2** Кругом дым, горят танки, но бой еще не закончен. Всем уцелевшим придется наступать гальше.

**3** Отряды прокачивают-ся и к финалу кампании смогут обзавестись всякими полезными вещичками. Вроде пулеметов или минометов.

**4** «Королевские тигры» атакуют. На заднем плане, если присмотреться, можно заметить роту «Пантер».

**5** Мы летим, ковыляя во мгле... «Юнкерсы-лапотники» явно загумали что-то нехорошее. Жаль, управлять ими нельзя, можно лишь указать точку авиаура.

# ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

МЫ ВРАГА ВСТРЕЧАЕМ ПРОСТО – БИЛИ, БЬЕМ И БУДЕМ БИТЬ!

Скажите, кому из вас еще не надоели пляжи «Омаха» или «Юта» и прилегающие к ним доблестные американцы с англичанами, выскакивающие на берег и одним махом освобождающие Европу от нацистского ига? И добро бы только западные студии пели «звездно-полосатым» парням дифирамбы, а то и ведь и наши иногда ухитряются отличиться, выпуская на российский рынок игры, где СССР отводится в лучшем случае второстепенная роль. Зачем далеко ходить, возьмем тех же «Офицеров» от GFI UA, где в центре событий Западный фронт. Впрочем, не все так просто. Даже не забыв о фронте Восточном, подавляющее большинство отечественных команд выбирают два-три самых известных по учебникам сражения и за-

нимаются только ими. И практически никто не вспоминает об одной действительно важной вехе, ставшей предвестницей окончательного поражения вермахта – операции «Багратион». Странно, но факт – одна из крупнейших побед забыта практически всеми игроделами. А ведь события разворачивались в те же месяцы, что и бои в Нормандии, и повлияли на исход войны гораздо сильнее. Впрочем, нашелся рыцарь в сверкающих доспехах, взявшийся за восстановление попорченной справедливости. Паладин по имени Wargaming.net, не мудрствуя лукаво, дал своей игре «говорящее» название – «Операция «Багратион»». Сразу после анонса в душу автора статьи закрались-таки некоторые сомнения – студия из Минска до этого не отличалась любовью к RTS, предпочитая пошаговые страте-

гии. Но поездка в гости к Wargaming.net и знакомство с рабочей версией (в том числе уровнями, впервые показанными именно «Стране Игр») заставили отбросить скептицизм. Некоторые могут заподозрить команду в желании объять необъятное. Ведь разработчики пожелали сделать свое детище привлекательным одновременно и для хардкорных стратегов, и для поклонников принципа «обвел рамкой – и вперед!». Правда, последний вариант не всегда ведет к успеху. Попытка автора статьи атаковать под лозунгом «вперед, никаких рассуждений!» батарею знаменитых 88-миллиметровых немецких зениток своими Т-34 даже на минимальной сложности оказалась фатальной. И хотя разгромить врага в итоге удалось, но потери смутили бы даже Жукова, не слишком ценившего жизни

своих солдат. Но это была присказка, сказка началась позже, когда мышь попала в руки закаленному в боях сотруднику Wargaming.net, поднаторевшему в прохождении той же миссии на высшей сложности. Только понаблюдав за ним, осознаешь: «Операцию «Багратион» «на максимуме» осилит не каждый (чему способствует AI, наученный реагировать на изменения боевой обстановки – бить с разных направлений и отступать, когда требуется). Что ж, поклонники хардкора останутся довольны, а вот те, кто не любит трудностей, могут и испугаться. Но мы ведь с вами к ним не относимся? А если и относимся, студия не собирается оставлять нас за бортом. Интерфейс прост до невозможности, разобраться в нем удастся за пару минут даже без обучения и подска-





В ходе «Багратиона» советские войска не только очистили Белоруссию (и часть Прибалтики) от нацистских полчищ, но и вступили на территорию Польши, остановившись лишь на подступах к Варшаве. План операции предусматривал одновременный прорыв обороны на нескольких участках, расчленение войск противника и разгром его по частям. При этом западнее Минска замыкалось гигантское кольцо окружения. В реальности удар оказался даже более мощным, так как немцы не смогли прегуадать планы советского командования, ожидая наступления на Украине.



Wargaming.net не боится предложить геймерам альтернативный вариант истории, где события откажутся нести по накатанной дорожке, свернув на неприметную лесную тропку. Выиграв миссии за фрицев, вы не побежите в войну (слишком поздно для коренного перелома), но приостановите наступление советских войск. Почет и слава герою Рейха гарантированы.



Интерфейс воистину минималистский и места занимает немного. Но управлять войсками все равно удобно – учитесь, конкуренты!

Обратите внимание на характеристики: никаких тебе цифр, строго полочки и словесные обозначения параметров. Но понять, пробьет ли снаряд пушки броню танка, несложно.

Часто ли увидишь в RTS по Второй мировой попытку превратить игру в кинохронику?

зок. Цифровые значения характеристик не перегружают экран (за точными данными добро пожаловать в энциклопедию). Экипажи отдельно от танков не существуют, окопы вырыты заранее, бои в домах не практикуются – то бишь микроконтроль сведен к минимуму. Для эстетов есть даже возможность наблюдать битву в варианте, немного напоминающем кадры кинохроники, в неяркой, почти черно-белой палитре...

А ведь и правда, боевые действия порой выглядят как документальные кинорепортажи с полей сражений – так, на картах нетрудно встретить в сумме до тысячи юнитов (примерно по полтора десятка типов на сторону, включая редкие образцы, вроде железнодорожной артиллерии). Нечасто в RTS по Второй мировой нам доводилось командовать даже

двумя десятками танков, тогда как в «Операции «Багратион» и полсотни бронированных машин – не предел. Естественно, для упрощения управления юниты бегут стаями (простите, оговорился – взводами). При этом бойцы одного отряда могут стрелять по разным целям, если, конечно, не лезть с ценными указаниями к наводчикам. Да-да, в большинстве случаев не надо контролировать всех и каждого – пехотинцы, артиллеристы, танкисты сами выберут приоритетные цели, причем правильно. А потом как вдарят по ним, как вдарят – и никого не останется. Процесс достижения этого самого «не останется» выглядит красиво. Танкам срысывает башни и куски брони, дома горят и рушатся, разрывы снарядов оставляют на земле воронки и поднимают тучи пыли. Каждый сол-

дат хоть чем-то, да отличается от соседа. Изначально такой «фишки» не планировалось, но разработчики, видимо, подхватив идеи Medieval II: Total War, решили сказать свое твердое «нет» войне клонов и разнообразить ряды статистов. В отличие от только что упомянутого творения Creative Assembly, в «Операции «Багратион» экономика практически отсутствует. Есть лишь один ресурс – специальные очки, накапливать которые нет никакого смысла. Лучше потратить их на вызов подкреплений, артиллерийской или авиатранспорта. Как заработать очки? Да проще простого – захватывайте ключевые точки, и будет вам счастье. Только придется помнить два нюанса: во-первых, запасы «ресурса» на складах не вечны, а во-вторых, сами точки влияют на тип подкреплений. Так,

в одной из показанных миссий можно было смело ставить камень с надписью: «Налево пойдешь – артиллерию найдешь, направо пойдешь – танкистом будешь». И дальше уже все зависело от решения советских витязей на распутье.

Приятно, что Wargaming.net внимательно относится к мелочам, которые большинством конкурентов игнорируются. Мы получим возможность проходить миссии разными путями, увидим в деле так называемый «огонь по своим», будем давить пехоту танковыми гусеницами, форсировать реки через броды и наводить гати через страшные Пинские болота. Так что берегись, немчура, рус идет. Дан приказ ему на запад, а тебе, ганс, дорога в другую сторону – в Сибирь, лес валить. А леса у нас много! **СИ**





Назвать Афины столицей (или даже райцентром) мировой игровой индустрии никак не получится. Но, как известно, в Греции все есть, даже студии-разработчики. Компания Icehole, созданная в 2000 году, занималась в основном серией World Basketball Manager, по популярности в кругах поклонников баскетбола сравнимой с Football Manager в среде «футболистов». Бралась Icehole и за стратегии, но Us And Them станет первой попыткой пробиться на мировой рынок с игрой этого жанра. Да, пока вопрос с издателем не прояснен, но греки уверены, что совсем скоро заключат договор с одним из кандидатов на эту роль.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:  
PC  
▶ ЖАНР:  
strategy, turn-based, historic  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен  
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Icehole  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
IV квартал 2008 года  
▶ ОНЛАЙН:  
www.us-and-them.net



▶ Автор:  
Андрей «Morgul» Окушко  
morgul@gameland.ru

- 1 Вот он, биполярный мир. Пока еще капиталисты в нем преобладают, но в ваших силах все изменить.
- 2 Шпионская сеть тянется от США до Австралии. Вычислить и уничтожить ее неприятелям будет непросто.
- 3 Примитивно, но действительно: капсула с ядом внутри зуба. Достаточно раскусить ее, и секретные сведения из агента выльются только некромант. А где его взять? Здесь, чай, не фэнтези.
- 4 Тлетворное влияние западной культуры поражает всех. Даже сына главы КГБ, сбежавшего, чтобы создать рок-группу и обогатиться.

# US AND THEM: COLD WAR

ПОСЛЕДНИЙ ПЕРЕДЕЛ МИРА?

Роль личности в истории сложно переоценить. Казалось бы, что может сделать один человек в эпоху столкновения миллионных армий на фронтах протяженностью в сотни километров? Ан нет: зачитал Черчилль речь в Фултоне — и бывшие союзники на десятилетия стали врагами. И пусть условия для «холодной войны» возникли задолго до этого, но толчок к ее началу дал именно знаменитый англичанин. К счастью, в третью мировую противостояние систем так и не перешло, а теперь и вовсе стало историей. Видимо, именно это и натолкнуло студию Icehole на мысль показать те годы такими, какими они были, в пошаговой стратегии Us And Them: Cold War. В большинстве игроков конкурентов (вроде «Карибского кризиса») авторы забывают о реальности и ударяются в альтернативную историю,

сталкивая две коалиции на полях сражений. В Us and Them войны не будет вообще. Согласитесь, подобная постановка вопроса уже интересна. Точнее, война теоретически возможна, но она означает поражение обеих сторон. Обычно же армии используются лишь как фактор влияния и для удержания непокорных государств в своем блоке (как в Чехословакии в 1968-м). Раз парни в кирзовых сапогах отходят на второй план, то на смену им спешат рыцари плаща и кинжала. Мы будем создавать шпионские сети, засылать агентов, убивать персонажей противника, дестабилизировать обстановку любыми способами, лишь бы склонить страну-цель к смене идеологии и переходу в другую коалицию. В конце концов, победа придет, лишь когда большинство государств окажется на одной стороне (или в результате удачного переворота в СССР

либо в США, что почти невозможно). Дабы разведчикам не было скучно с одним только кинжалом, можно изучать десятки технологий, дающих доступ к различным шпионским гаджетам, как существовавшим в реальности, так и пришедшим из фильмов про агента 007. Сами создатели сравнивают свою игру с шахматами, где фигуры противника невидимы. Никогда нельзя знать наверняка, откуда неприятель нанесет удар и кто из союзников пострадает. Так что работы по отлову нагледцов, просочившихся через границы, контрразведке хватит надолго. Но не только шпионы пойдут в дело. Найдется работа и дипломатам, и военным советникам, и знаменитым личностям. Например, Папе Римскому или Че Геваре. Каждый такой герой умеет что-то свое. Его святейшество — мастер убеждения, но управлять им напрямую не по-

лучится. Да и убийц к нему подсылать смысла нет — понтифика быстро сменит новый наместник Святого Петра. А товарищ Че полезнее после смерти (предпочтительно насильственной), поскольку тогда он станет символом свободы и кумиром молодежи. Вдобавок ко всему в мире постоянно что-то происходит. То начнется «космическая гонка» и лидеры альянсов ринутся к Луне, то случится пожар на ЧАЭС, то сынок американского сенатора «покраснеет» — авторы обещают десятки подобных поворотов судьбы, как легко предсказуемых, так и совершенно неожиданных. Что ж, жизнь руководителя коммунистического (или капиталистического) блока обещает быть не легкой, но интересной даже без боев. А значит, в конце года у нас появится повод снова сломать «железный занавес». С той стороны, с которой мы сами пожелаем. **СА**





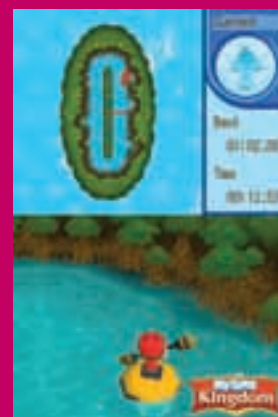
DREAMWORKS  
**КУНГ-ФУ  
 ПАНДА**

**СЫГРАЎ  
 ГЛАВНУЮ  
 РОЛЬ**

**ИГРА  
 ПО ЗНАМЕНИТОМУ  
 МУЛЬТФИЛЬМУ  
 УЖЕ В ПРОДАЖЕ**







## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

Wii, DS

## ▶ ЖАНР:

simulation.life

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Electronic Arts / Tose

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

неизвестно

## ▶ ДАТА ВЫХОДА:

осень 2008 года

## ▶ ОНЛАЙН:

www.electronicarts.ru/games/14085/Wii



## ▶ Автор:

Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru

## MYSIMS KINGDOM

А В ЭТО ВРЕМЯ В ТРИДЕЯТОМ ЦАРСТВЕ...

Это случилось в прошлом году. Идея была не слишком удачной. Кубические головы в стиле «Линк провел время в ящике Снейка» были привиты на хрупкие плечи виртуальных гуманоидов The Sims, да так там и не прижились на «отлично». Средняя оценка проектов MySims (спасибо трудолюбивым коллекционерам с gamerankings.com) — 7 баллов из 10, в то время как основная линейка игр про недочеловеков щеголяет показателями «от 8 и выше». Тем не менее, маркетологи EA полны оптимизма. Род Хамбл, начальник всех виртуалов (должность его так и называется: «Head of Studio for The Sims Label»), уверяет потенциальных потребителей посредством пресс-релизов, что «игроки и их семьи повсюду встретили MySims с необыкновенным энтузиазмом». Что 7 баллов (и 6

от юзеров) обозначает «необыкновенный энтузиазм», сложно вообразить даже в крайней степени симозависимости. Однако факт имеет место быть. EA исходит из того, что при виде квадратноголовых (это звучит привычнее, чем «кубоголовые») рядовые потребители от восторга станут падать штабелями. Нас готовы довести до экстаза. Для этого достаточно ознакомиться с сюжетом и пройти по официальным сайтам EA. Итак, о первом: мы будем спасать мир. И, разумеется, спасем его во что бы то ни стало. В версии для Wii с неприятностями предстоит справиться посредством подъема экономики сказочного королевства во славу короля... гм... Роланда и его дочери, принцессы Butter (Маслы?). В версии для DS пошлют охотиться на неанонсированного злодея в отдаленных провинциях империи. Описание подвигов,

которые предстоят геймеру, со слов спикеров из EA, читаются, как пародия на приключения Линка из The Wind Waker и Phantom Hourglass. Благородный герой перемещается между отдаленными островами мира на корабле, попутно совершая великие подвиги... строительства и кастомизации! На официальной странице MySims воды в рот набрали. Тем, кто посетил mysims.ea.com, на краткий миг показывают завлекательную картинку «А еще у нас скоро будет новая игра», но внутри об этом ни слова. Не хотят светить гениальные идеи? Или это свидетельство того, что новшества будут минимальными, и даже бывалый журналист с наметанным глазом не сможет отличить, что тут относится к предыдущей версии, а что — в новинку? Если представить себе, что все, обещанное нам пресс-релизами, раскиданными тут и там по мно-

гочисленным зеркалам официальных страниц EA, будет выглядеть в точности как содержимое этого не в меру разноцветного сайта, легко впасть в священный трепет. Особенно в разделе с толпой вопящих героев. Тон официальных заверений сам собой располагает к однозначным выводам. То место, где у обычных людей мозг, а у журналистов — склад ядохимикатов, по зрелом размышлении выдает ошибку. Поверить не получается! Неужели в ближайшем сентябре нас и правда ожидает «Зельда с ведром краски»? Способно ли эпическое окружение усилить удовольствие от сколачивания кровати из каталога на скорость? Первая часть Lost In Blue засыпалась на этом... Американцы, похоже, идут по следам японцев, трудолюбиво наступая на все грабли и разбрасывая новые этим рискованным смешением жанров. **СИ**



# ПЕРИМЕТР

## НОВАЯ || ЗЕМЛЯ

**ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА**



**ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ**



**ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ**



**ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА**

РЕКЛАМА



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.  
К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».





## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:  
PC  
▶ ЖАНР:  
adventure, third-person  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Cinemax  
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Ажелла»  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Centauri  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
2008 год  
▶ ОНЛАЙН:  
www.centauriproduction.  
com/alternativa.php



▶ Автор:  
V.P.  
vp@gameland.ru



На счету чешской компании Centauri Productions из более-менее достойных игр разве что *Evil Days of Luckless John* («Сорвать куш» в русской версии), да гавня *Fairy-Tale about Father Frost, Ivan and Nastya* (по-нашему – просто «Морозко»). Но не забывайте, что эти же люди трутятся над мистическим детективом *Memento Mori*, о котором мы уже писали. Бугем надеяться, что *Memento Mori* и *Alternativa* помогут Centauri завоевать симпатии любителей квестов.



1 Роботы-полицейские напоминают о знаменитом фильме Джорджа Лукаса «ТНХ-1138».

2 На скриншотах отсутствуют какие-либо признаки головоломок, но авторы заверяют – им обязательно найдется место.

## ALTERNATIVA

ОЧЕРЕДНОЙ РАССКАЗ О МРАЧНОМ БУДУЩЕМ – НА ЭТОТ РАЗ ИЗ ДРУЖЕСТВЕННОЙ ЧЕХИИ.

**К**огда нечего терять, выходов обычно только два. Первый – в омут головы. Второй – искать альтернативу. Главный герой игры с говорящим названием *Alternativa* выбрал второй вариант, хотя сделать это было не так-то просто. Представьте: вы трудитесь на стройке, ваше положение и так незавидно, но в один прекрасный (хотя, судя по дальнейшим событиям, скорее ужасный) день все внезапно становится еще хуже: вы приходите на службу, а вас уже уволили вместе с остальным коллективом. Без объяснения причин и выплат за неиспользованный отпуск. При этом вы живете в недалеком будущем (2045 год), где весьма непросто найти любую, даже самую низкооплачиваемую работу. Ваши действия? Ричард Рочек, с которым и произошло такое несчастье, намерен пойти наперекор судьбе. Желая восстановить справед-

ливость, он ворвался на стройплощадку, где еще вчера вкалывал бок о бок с другими работягами. Ричард и предположить не мог, к чему может привести столь необдуманный поступок. А случилось-то самое страшное: взбунтовавшийся Рочек лишился персональной Карты, без которой он для любого работодателя просто пустое место. Дело в том, что в будущем Карта заменяет все документы – паспорт, карточку пенсионного страхования, свидетельство налогоплательщика, водительские права и т.п., а лишившийся ее становится изгоем общества. Но наш герой не сдастся и присоединяется к оппозиции, ведущей борьбу с тремя могущественными корпорациями. О них отдельно: в руках Endora горнодобывающая промышленность, THEOLEX завладет сферой высоких технологий, State содержит полицию и огромную шпионскую сеть. Компании-гиганты зависят друг

от друга, но стремятся устранить конкурентов. Пока лучше всего это получается у представителей Endora: именно к ним в руки попала технология ольмеков, с помощью которой можно возвращаться в прошлое (разумеется, чтобы устранить соперников – зачем же еще). Правда, для этого необходим радиий – крайне редкий химический элемент (тут разработчики немного перегнули палку – радиий действительно встречается в природе не слишком часто, но синтезировать это вещество в наше время вполне возможно). Залежи радиия, по мнению Centauri Productions и Endora, покоятся под одним из промышленных районов Праги, где и работал Ричард. Как несложно догадаться, стройка – всего лишь прикрытие для добычи драгоценного сырья. Разработчики обещают нас удивить не только лихо закрученной историей, но и другими не менее интересными веща-

ми. К примеру, в *Alternativa* можно и нужно использовать деньги, что встречается нечасто в point-and-click приключениях. А в довершение благодарений – еще и нелинейный сюжет. Правда, пока не уточняется, в чем же будет заключаться нелинейность: сможет ли игрок примкнуть к какой-то определенной фракции, или же результаты ответов в диалогах сведутся к вариантам «погиб смертью храбрых»/«остался в живых»? Напоследок отметим: Ричард – не единственный, кем нам придется управлять, – будет еще как минимум двое основных и несколько второстепенных героев. Заявка интересная, но сумеют ли разработчики полноценно проработать персонажей или нам достанутся бесчувственные болванчики? В любом случае, в конечном итоге сюжет сложится в единое целое из всех историй, и мы узнаем всю правду о нашем незавидном будущем. **AI**



Полезный журнал  
о ноутбуках, смартфонах,  
GPS-навигаторах

**ИЮНЬ**  
**№06**



**Уже  
в продаже!**





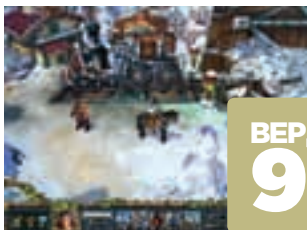
# Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

## PC

### King's Bounty. Легенда о рыцаре

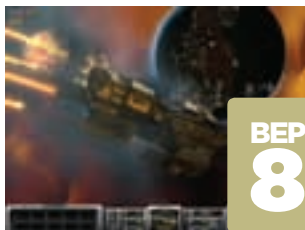


**ВЕРДИКТ**  
9.0

Новые грани зрелищного мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Гог-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ:  
PC  
ЖАНР:  
strategy/role-playing/fantasy  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Atari/Nobilis  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«IC»  
РАЗРАБОТЧИК:  
Katauri Interactive

### Sins of a Solar Empire

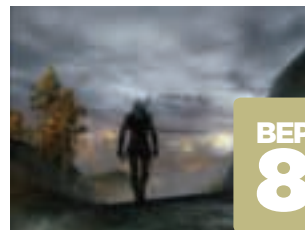


**ВЕРДИКТ**  
8.5

Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась мечта: «сравнить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует эту давнюю мечту.

ПЛАТФОРМЫ:  
PC  
ЖАНР:  
strategy/real-time/sci-fi  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Stardock  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«IC»/snowball.ru  
РАЗРАБОТЧИК:  
Ironclad

### Ведьмак



**ВЕРДИКТ**  
8.5

Дух книг Сапковского передан отлично – здесь нет черного и белого, и герою часто придется делать нелегкий выбор с неочевидными последствиями. Осенью вышло много хитов, и потратить 50 часов на «Ведьмака» было недосуг. Сейчас самое время наверстать.

ПЛАТФОРМЫ:  
PC  
ЖАНР:  
role-playing/PC-style  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Atari/CD Project  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
ND Games  
РАЗРАБОТЧИК:  
CD Project Red

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing/fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Sins of a Solar Empire	PC	strategy/real-time/sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
3	Ведьмак	PC	role-playing/PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
4	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy/turn-based/fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
5	Тургор	PC	action/survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action/freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
7	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy/real-time/sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy/real-time/sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
9	Crysis	PC	shooter/first-person/sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Sledgehammer	PC	racing/car_combat	Степан Чечулин	№11(260)

## ПРИСТАВКИ

### Super Mario Galaxy

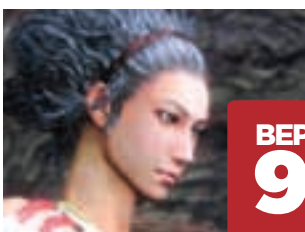


**ВЕРДИКТ**  
9.0

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА:  
Wii  
ЖАНР:  
action-adventure  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Nintendo  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«ND Видеоигры»  
РАЗРАБОТЧИК:  
Nintendo EAD

### Lost Odyssey

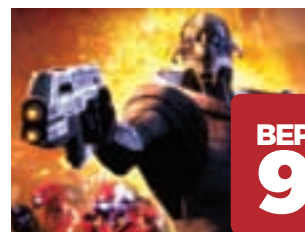


**ВЕРДИКТ**  
9.0

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правдивой» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА:  
Xbox 360  
ЖАНР:  
role-playing/console-style  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Microsoft  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Алион»  
РАЗРАБОТЧИК:  
Mistwalker

### Mass Effect



**ВЕРДИКТ**  
9.0

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

ПЛАТФОРМА:  
Xbox 360  
ЖАНР:  
role-playing/pc-style/sci-fi  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Microsoft  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Алион»  
РАЗРАБОТЧИК:  
BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing/console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing/pc-style/sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure/freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каньгин	№10(259)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action/third-person/slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing/arcade/freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing/simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
8	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter/third-person/modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure)/modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure/slasher	Red Cat	№07(256)



# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Добрый Врен

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Devil May Cry 4

Многим людям, увы, не до игр. И проблема не в деньгах на диски, а в здоровье, которое, как известно, стоит куда дороже куска пластика. Средства на медицинскую помощь тяжело больным детям собираются уже несколько лет разными способами. Одним из наиболее действенных стала sms-акция. Ее арифметика проста: если каждый абонент «МегаФона» отправит одно сообщение на номер 5035 (списанная со счета сумма составит всего 20 рублей), то помощи хватит минимум 1000 детям. Попробуем?



**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
UFO Catcher Machine  
Wild Arms XF

Проветриваюсь в отпуске, да не где-нибудь – в Японии! Осваиваю токийские UFO Catcher Machine – пытаюсь отобрать мягкие игрушки у бездушного механизма посредством механической лапы-цеплялки, которая у провинувших автоматов умеет ездить в восьми направлениях, а у обычных – лишь направо-налево да вверх-вниз. Местные гуру умеют запросто вытаскивать гигантские коробки с «Гандамами», а я пока – только мелочь всякую.



**Артем «cg» Шорохов**  
cg@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Narkido Panda

**СОСКУЧИЛСЯ ПО:**  
Bullet Witch  
Earth Defence Force 2017

Чем больше изучаю азиатские боевики, тем глубже укореняюсь в мысли, что эрфректные боевые сцены куда больше обязаны постановщику и его влиянию на режиссера, нежели мастерству исполнителей. Будь ты хоть трижды Джет Ли, Картер Вонг или Ангела Мао, а угробить весь талант парой-тройкой пресных сцен – плевое дело. Впрочем, именно их незаурядные способности и вдохновляют постановщиков уровня Кори Юэна, Йена Ву Пинга и Саммо Хунга на настоящие подвиги.



**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
На бегу

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Linux

Внезапно, этот номер нам придется сваять на день раньше. Типография хочет видеть все странички не позже чем завтра в 10 утра. Самое обидное – как ни крути, а ситуация проигрышная. Если не успеем – номера нет, все пропало. Если успеем – Врен обязательно скажет: «Ой, а мне понравилось. Давайте всегда так делать». В общем, работы куча, времени мало, а тут еще это слово команды... Вот так мы и живем, дорогие читатели.



**Сергей Цилорик**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:**  
You're so zetta slow!

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Team Fortress 2  
The World Ends With You

Прошел The World Ends with You. Потом собрал все отчеты, для получения которых надо было выполнить по четыре миссии в каждый день Игры – то есть, по сути, перепрошел ее всю на Hard. И го сих пор не нагоел! Погрозгелению Square Enix, делавшему Crisis Core, есть чему поучиться у своих коллег, сотворивших The World Ends with You. Ждите обзора луноликой TWEWY уже в следующем номере!



**Денис «SpaceMap» Никишин**  
spaceman@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Директор всех нингзей

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Rumble Roses XX

Весь уик-энд проиграли в настольную «Цивилизацию». В результате я замыслил сделать свой мог. Эччи-мог. Сменяю все ресурсы на «панцу», «моз», «мэйбо» и т.п. Героев заменяю на персонажей аниме, а чудеса света – на значимые явления из любимых сериалов. Ну а медные монеты превратятся в чувственные «доки-доки». Правила останутся те же – считай, просто текстуры сменим. Думаю, будет веселее.



**Александр Солярский**  
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Неговольный

**МЕДИТИРУЕТ НА:**  
Halo 3, GTA IV

Одиночная кампания GTA IV откровенно разочаровала. Нам в очередной раз подкинули сборную солонку из игр разных жанров и отравили по цепочке похожих друг на друга миссий. За что нужно ставить разработчикам «десяточку», так это за огромный город и восхитительные погодные эффекты. Мелко моросающий дождь на рассвете или ливень с грозой глубокой ночью вынуждают замирать в восхищении. Словами не опишешь, это надо видеть.



**Евгений Закиров**  
zakirov@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Parasite Eve

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Everybody's Golf World Tour  
Parasite Eve

Дэвид Либбеттер советует подкладывать под ногу губку, чтобы чувствовать момент перехода от замаха к маху. Он уверяет, что, отработав это упражнение, игрок в гольф научится правильно переносить вес с одной ноги на другую, что, в свою очередь, добавит силы свингу. Интересно, пригнут ли гольф на Wii, где будет использоваться специальный ключика-контроллер и Balance Board вместо губки? Было бы очень реалистично.



**Степан Чечулин**  
chечулин@gameland.ru

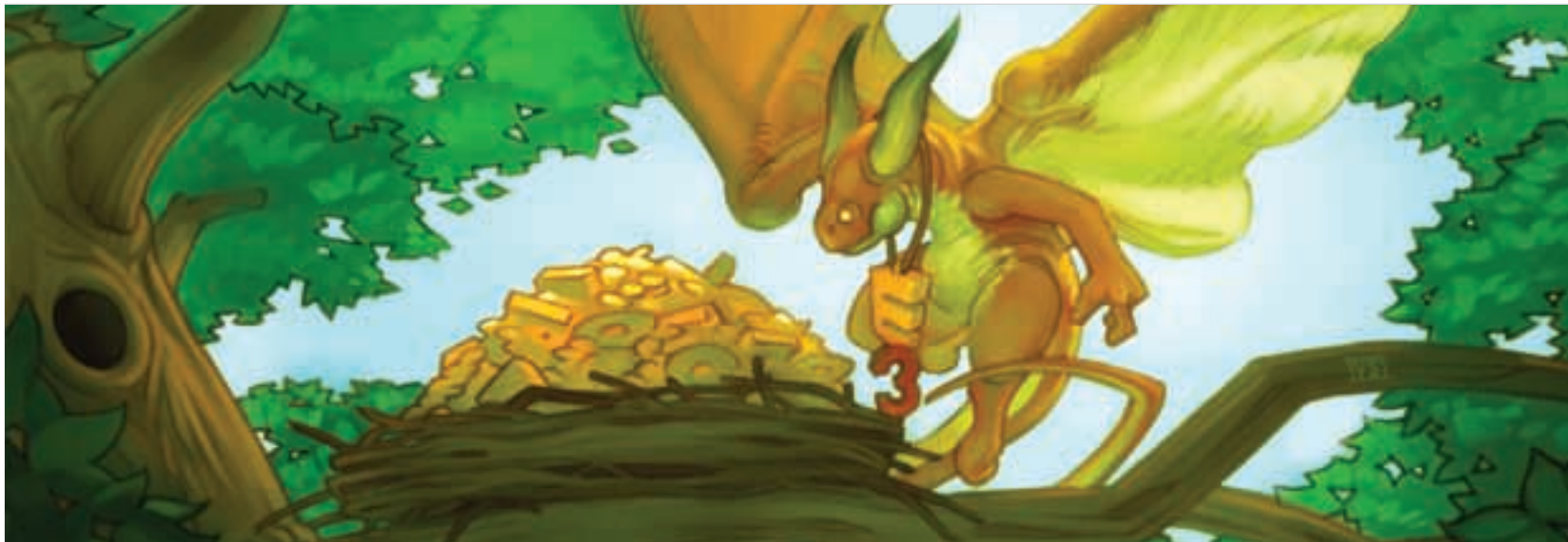


**СТАТУС:**  
Погбитый танк

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Warhammer: Battle March  
The Bourne Conspiracy

На отметке в ровно сорок процентов разочаровался в GTA IV. Мне, в общем, этот сериал никогда не нравился, но последняя часть умурилась зацепить аж на неделю. Ненадолго, но все же. Так что буквально на днях начал осваивать The Bourne Conspiracy. Странная игра получилась, скажу я вам. В нее, по-хорошему, стоит играть только ради тех моментов, когда Бори максимально по-голливудски разбивает злодейские лбы о, скажем, палубу корабля. А в остальном...





Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru

ЧИСТО ПОЗЫРИТЬ

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.



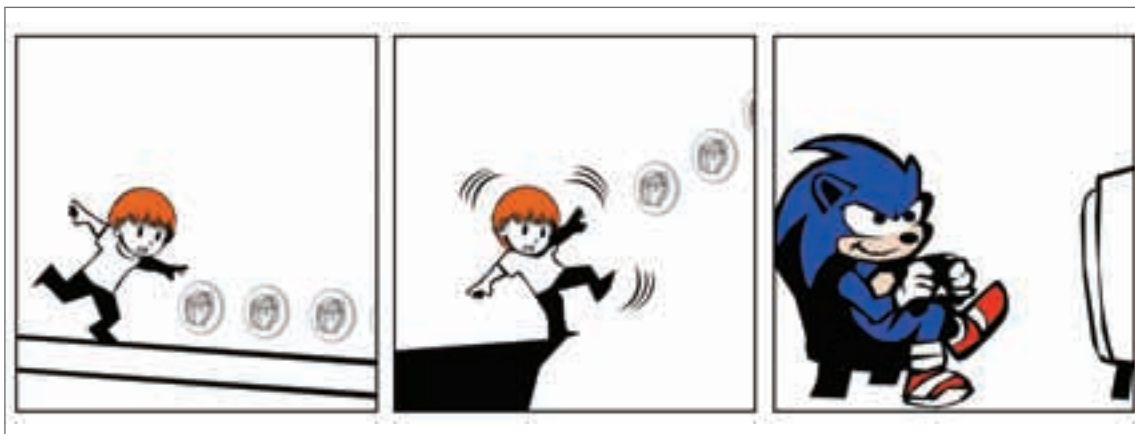
В КОНЦЕ МАЯ НА UBI DAYS ПОКАЗЫВАЛИ МНОГО РАЗНЫХ ИГР. ОДНАКО РЕЧЬ ПОЙДЕТ О ТЕХ, ДЛЯ КОГО ОНИ ДЕЛАЮТСЯ.

Очередную часть боевика Brothers in Arms представлял военный консультант — колоритный американский офицер, охотно общавшийся с прессой. И отнюдь не на тему реалистичности взрывов и удобства управления. На конференции он заявил, что своей игрой он «пытался донести до геймеров дилемму, которая стоит перед любым командиром, который должен искренне любить своих солдат, заботиться о них, ценить и защищать. С другой, ему придется отправлять их в бой и рисковать жизнями тех, кого любит, чтобы выполнить приказ». По демо-версии мы не заметили ничего такого о защите — NPC-солдаты умирают, как и в любом другом тактическом шутере, но все же уважения к игре прибавилось. Уже позже консультант рассказал куда более интересную вещь, которая случайно всплыла в разговоре о детях на поле боя. Как он объяснил, в Brothers in Arms ни в одной ситуации на поле боя не появятся гражданские; тем более, дети. Почему же? Он привел очень убедительное объяснение. В одной из миссий Brothers in Arms геймер оказывается в деревне рядом со стадом овец. Опыт показывает, что через минуту все животные умирают мучительной смертью. Кто бы ни оказался за джойпадом. Если вывести на поле боя гражданского, то первое, что геймер сделает, — выстрелит. Если женщину — не забудет о контрольном в голову. А американский офицер не может себе представить, что он своими руками делает игру, в которой люди будут убивать детей. К тому же, если все же позволить геймеру делать такой моральный выбор, это может нарушить всю игровую механику и претензии на серьезность сюжета и реалистичность. Дело в том, что если в бою солдат намеренно убьет гражданского, то командир обязан его арестовать. Несмотря ни на что. Причем даже если бы игра шла от лица немцев, было бы то же самое. Конечно, у немцев были каратели, но в частях регулярной армии поддерживалась дисциплина, и расстреливать всех налево и направо тоже было

нельзя. А реализовать в игре арест, суд, расстрел — это уже сложно. Проще не давать геймеру право выбора и вести его за ручку по правильному пути. Для иллюстрации проблемы приведу еще одну цитату из российского блога: «Grand Theft Auto IV — идеальный софт для открытия самых смешных и идиотских способов расстаться с жизнью. Буквально в первые же десять минут собственно игры ухитрился раза четыре оказаться на пороге больницы. Ощущения совершенно невероятные: такая гопническая Shenmue, в которой не надо заниматься сексом с управлением. Самый кайф so far — швырять бутылки с зажигательной смесью в живых людей и смотреть, как забавно они перестают быть живыми людьми. Ну да, перверсия. В восторге». Примерно такие же впечатления от GTAIV были у коллега из российской прессы, съехавшихся на UbiDays. Самой популярной темой был съем шлюх — складывалось впечатление, что каждый и в реальной жизни каждый день высматривает на обочинах легко одетых девушек. Даже мой недавний набег в Devil May Cry IV как-то незаметно свелся к тому, что я бегал с мечом и разбивал ящики с фруктами. Вдумайтесь в эту фразу. Взрослый мужик бегал по рынку и раз-

бивал мечом ящики с фруктами. Просто по фану. И еще чтобы набрать красных орбов. Стоит только начать оценивать свои внутриигровые действия и соотносить их с реальным миром, как волосы на голове дыбом встают. Марио неустанно бьется затылком о кирпичи. Профи-квейкеры стреляют себе под ноги из реактивного гранатомета. Поклонники Burnout намеренно врезаются в пробки на перекрестках. Я уверен, что Джек Томпсон и прочие ненавистники видеоигр просто плохо себе представляют, насколько богат мир видеоигр и сколько формальных поводов для нападок может предоставить. Однако все мы прекрасно понимаем, что геймеры — отнюдь не психи. Отчего же им нравится делать в играх то, что в жизни они повторять не собираются? Ответ есть в простом анекдоте о том, как группа ученых решила скрестить слона со слонихой. Не ради каких-то научных экспериментов, а чтобы «чисто позырить». Для геймеров нарисованный мир не имеет никакого отношения к реальному, они (как и ученые из дурных фильмов ужасов) не ценят жизни виртуальных людей, не говоря уже об их движении и не очень имуществе. Более всего поклонники игр напоминают сред-

невековых конкистадоров, покоряющих неведомые земли, населенные низшими существами. Им нравятся их золотом, пальмы, а иногда даже — и девушки, и они готовы взять то, что им понравится, и так, как посчитают нужным. А так как реальных ценностей из-за экрана утащить не получится, то главным капиталом современных работяг оказывается именно это «позырить». На танец стриптизерши в Grand Theft Auto IV, мозги глупых американских фермеров в Destroy All Human!, дымящиеся обломки спорткара в Burnout. Ради «позырить» дотошно исследуют уровни Mario, изучаются точные комбинации фаталити в Mortal Kombat, проходится до конца любая игра, наконец! Геймерам нравится пробовать разные вещи — бить мечом по деревянным ящикам, пытаться перепрыгнуть бездонную пропасть, взрывать полицейскую машину, — чтобы проверить, что еще способна показать игра, на что еще можно «позырить». Ради этого они готовы пожертвовать всем, что только есть в виртуальном мире, в том числе и жизнью главного героя. И — если очень сильно втянутся в процесс — еще и своим личным временем. Как и конкистадоры, бросавшие семьи и привычный жизненный уклад, на годы отправляясь в неизведанные земли.





Требуются курьеры! Достойные условия.  
Классный молодой коллектив.  
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**  
или пишите: **sales@gamepost.ru**



Телефон:  
**(495) 780-8825**

**www.gamepost.ru**



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii

**9984 р.**



PlayStation 2 Slim

**5200 р.**



Xbox 360 Premium HDMI RUS

**12220 р.**

**НЕ СКУЧАЙ!  
ДОМА И  
В ДОРОГЕ  
ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (40Gb)

**15990 р.**



Sony PSP Slim  
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

**7930 р.**

■ Покупку можно оплатить  
электронными деньгами

■ Возможность доставки  
в день заказа

■ Специальная цена на прис-  
тавки при покупке 3-х игр



Advance Wars:  
Days of Ruin  
1248 р.



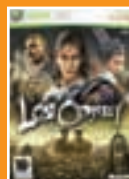
Final Fantasy Crystal  
Chronicles Ring of Fates  
1508 р.



Grand Theft  
Auto IV  
2444 р.



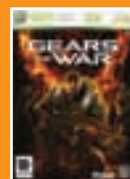
Burnout Paradise  
2080 р.



Lost Odyssey  
2210 р.



Assassin's Creed  
2054 р.



Gears of War  
1300 р.



God of War:  
Chains of  
Olympus  
1248 р.



Final Fantasy VII:  
Crisis Core  
1430 р.



Grand Theft Auto IV  
(PAL)  
2444 р.



Gran Turismo 5  
Prologue (PAL)  
1300 р.



Silent Hill Origins  
1300 р.



Metal Gear Solid  
Essentials Collection  
1820 р.



Medal of Honor:  
Complete Collections  
1560 р.



Mario Kart Wii +  
Wheel  
2080 р.



No More Heroes  
1924 р.



Viking: Battle for  
Asgard  
1950 р.



Army of Two  
(PAL)  
2210 р.





**Максим Поздеев**  
bw@gameland.ru

**СМЕЯТЬСЯ И ПЛАКАТЬ**

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.

**В ЭТО ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, НО ТРИДЦАТЬ ТРИ ПРОЦЕНТА ИЗ ОПРОШЕННЫХ САЙТОМ GAMEFAQS.COM СТА ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК ПРИЗНАЛИ, ЧТО КАК МИНИМУМ ОДНАЖДЫ ВИДЕОИГРАМ УДАЛОСЬ ЗАСТАВИТЬ ИХ ЗАПЛАКАТЬ.**

**Ф**иналы крупных футбольных соревнований всегда оставляют двойное впечатление. С одной стороны, футбол — просто игра про мячик и два с лишним десятка очень здоровых мужиков. И кажется, что в нем нет места каким-то эмоциям, кроме злого азарта, ярости и взрывного восторга. Но те, кто видел финал футбольной Лиги Чемпионов в Москве, легко могли ощутить и другие чувства. Из игры можно сделать десяток маленьких зарисовок, каждая из которых будет воплощением лучшего, что бывает в футболе. В процессе просмотра, когда нервы на пределе и все внимание сконцентрировано на том, что происходит в зеленом прямоугольнике поля, именно эти фрагменты вызывают эмоции. За каждым эпизодом что-то стоит — чей-то подвиг, чей-то триумф, чья-то трагедия. И тогда становится понятно, почему взрослые мужчины плачут после финального свистка, как маленькие девочки. Футбол — игра техники, скорости, грации, красивых ударов и точных передач. Но в гораздо большей мере это игра эмоций. И как раз эмоции делают ее любимым зрелищем миллионов. Видеоигры тоже имеют самое непосредственное отношение к эмоциям. Более того, лично я уверен, что именно эмоции — это самое важное, что и игры могут нам дать. В играх, как и в футболе, тоже на виду сугубо технические моменты, которые могут быть прекрасными сами по себе — графика, режиссура, сюжет, персонажи, диалоги и все остальное. Но за ними скрывается нечто куда более важное и ценное — тот самый эмоциональный заряд, который позволяет перестать воспринимать творящееся на экране как набор пикселей. Тодд Эккерт — один из продюсеров фильма Control, собравшего внушительную коллекцию различных наград, в том числе и на Каннском кинофестивале, — уверен, что по мере того, как взаимодействие с персонажами станет более глубоким и детальным, игры смогут сместить фильмы с доминирующей по-

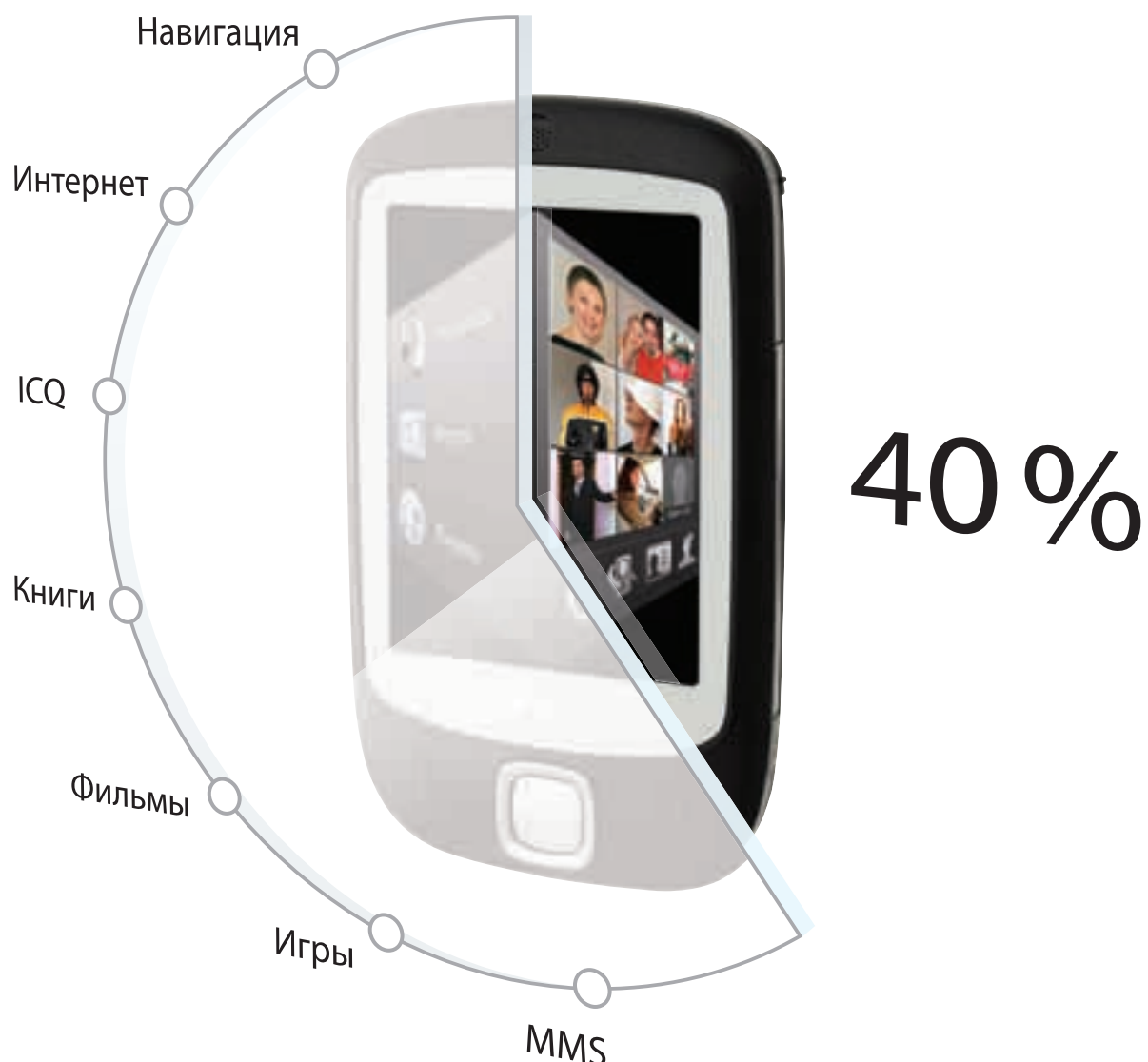
зиции в индустрии развлечений. И это действительно так: уже сейчас можно заметить, что за последние годы игры все больше и больше заимствуют не только у кино, но и у других смежных развлекательных областей, адаптируя, поглощая самое лучшее и становясь от этого более комплексными и сложными. Скажем, вы можете себе представить игры серии GTA без музыки? Лично для меня Grand Theft Auto: San Andreas всегда будет ассоциироваться в первую очередь с лишенными цели поездками по хайвеям под музыку радиостанции K-DST, и только во вторую — с неграми, пушками и продажными копами. Как раз это и есть то самое правильное заимствование — саундтрек дополняет и без того хорошую игру, заставляет отдельные эпизоды играть новыми красками, делает ее более живой. За более свежими примерами адаптации возможностей музыкальной индустрии тоже бегать не надо — они повсюду. Скажем, прямо сейчас, пока я сочиняю этот текст, готовится к выпуску игра Alone in the Dark, в записи саундтрека которой принимал участие хор The Mystery of Bulgarian Voices. И записанные им композиции настолько отличаются от традиционного безголосого пиликанья, что купить игру хочется хотя бы ради них.

Если разработчики правильно подойдут к внедрению музыки (а они, если верить очевидцам, именно так и поступают), то эффект усилится и в итоге AitD станет невозможно отделить от хорового пения — без него это будет совсем другая игра, другие ощущения. И, конечно, совсем другие эмоции. У книг играм тоже есть что одолжить, и это наглядно подтверждает ролевая игра Lost Odyssey. Написанный специально для нее популярным в Японии писателем Киеи Сигэмацу сборник новелл многие (и я в том числе) называют лучшим из всего, что смогли предложить игрокам Хиرونобу Сакагути и компания. В нынешней индустрии, которой очень недостает хороших сюжетов, привлечение к работе людей, умеющих рассказывать истории и развивать характеры персонажей, — прекрасный выход из положения и возможность превратить повествование из необязательного придатка к игре в самостоятельное, ценное и эмоциональное произведение. Но главное, чем могут «зацепить» игры, это влечение в игровой процесс киношных приемов. Созданный сценаристами мир предстает более ярким, если зрителю показывают не заранее созданные его кусочки, а позволяют разглядывать сколько душе угодно. Возможность

действовать в образе персонажа всегда будет более захватывающей, чем простое наблюдение. Если бы пришлось выбирать из множества виденных в сотнях игр сцен одну — самую сильную и эмоциональную, я без размышлений назвал бы таковой эпизод с убийством The Boss в Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Неожданная, яркая, по-настоящему запоминающаяся — такой она стала в результате объединения приемов кино и игровыми возможностями. Обратил бы я на нее внимание в каком-нибудь фильме? Вряд ли. А в игре она стала самым ярким пятном благодаря тому, что Хидео Кодзима оставил за игроком право в решающий момент нажать на кнопку. Все приведенные выше примеры объединяет одно — они способны вызывать у игроков эмоции, заставлять их не механически наслаждаться примитивной радостью от победы или злиться после поражения, а воспринимать игровой мир как что-то реальное, впитывать его атмосферу, неотрывно следить за происходящим. Когда такое случается, то хочется переживать подобное снова и снова. Именно эмоции делают игры более полноценными и превращают происходящее на экране из простой картинки в нечто настоящее.







# Хотите использовать вашу технику на 100%?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5%.

С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40% изначально заложенных функций.

Хотите использовать вашу технику на все 100%? Мы расскажем, как это сделать!



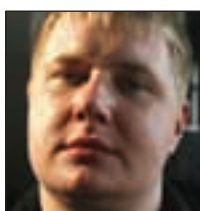
Нужна помощь?

**НАСТРОИМ!**

**5-444-333**  
I-ON.RU

**ИОН**  
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР





**Егор Просвирнин**  
egor.prosvirnin@mail.ru

МОНОКУЛЬТУРА

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.



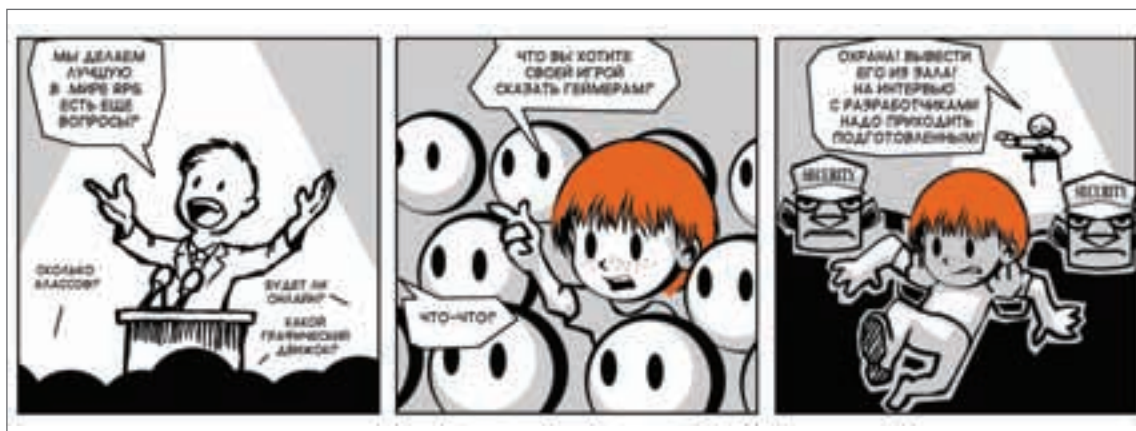
НАБЛЮДАЕТЕ ЗА СОЦПРОСАМИ? СЛЕДИТЕ ЗА ОБЩЕСТВЕННЫМ МНЕНИЕМ? САМИ ПИШЕТЕ СОВЕТЫ И ПОУЧЕНИЯ НА ФОРУМАХ?

Помню, последний раз меня так увлекала игра N», «Эх, я не проводил столько времени со времен игры K», «Прямо как старые-добрые времена!» Не было никаких старых-добрых времен. Нигде. Никогда. Ни у кого. Игры всегда были скучным, идиотским развлечением — навряд ли сериала Lost — глотаешь серию за серией с выпученными глазами, чтобы к середине ночи обнаружить, что наелся воздуха. «Кто я? Где я? На что я потратил последние часы?» — популярные вопросы у выжженных торчков, смотрящих на солнце слезящимися глазами. Или у геймеров. С самого своего рождения игры были связаны техническими ограничениями — дрожащему в экстазе творению Автору выдавали мраморную глыбу и деревянную лопаточку для переворачивания оладушков. «Ну, давай, дорогой... высекай!». И они высекали, уставшие, взмыленные, сходящие с ума от красочных видений, переполнявших их извращенные разумы, взбудораженные запахом невинности новой медиа. «Мы придем и будем владеть играми!» Они и пришли и владели — Fallout, Planescape, Doom — всё это гениальные, без шуток, гениальные игры. Но в стране слепых и одноглазый — король, а в стране бессмысленных пикселей, прыгающих на экране по сценариям вчерашних программистов, и Planescape — шедевр драматургии. Безалкогольное пиво. Пластиковая проститутка. Поваренная соль под видом кокаина — вот чем были ваши ранние «шедевры», одноногие калеки, пытавшиеся натанцевать на обручи рук тряпичных кукол и изобразить вам постановку «Петрушки». Петрушка падал с кровотокающего мяса, в зале смеялись, технические ограничения и общий катастрофически низкий уровень новорожденных «электронных игр» диктовал творцам свои законы. Игры делали не авторы — игры делали требования к железу, Леонардо да Винчи заперли в комнате с рулоном туалетной бумаги и набором детских мелков, поднялись

на приступочку и стали орать в окно: «Давай, родной, ты сможешь! Ты пророк новой электронной эры! Ты пионер нового вида искусства! Твори! Твори, твою мать, на 53-метрах с перфорированием!». И он творил, кривясь и постанывая, и его хвалили — потому что где еще вы видели Мону Лизу на туалетной бумаге, и спустя годы его вспоминают, утираясь разукрашенными рулонами. «Да, были дни». И дни прошли. Оковы спали, приставки нового поколения, видеокарты нового поколения, маленькие черненькие коробочки нового поколения, стоящие меньше, чем зарплата уборщицы — они могут всё. Сверхреалистичная графика, звук, анимация — все, что пожелает самая развратная, самая черная душа, доступно за копейки, на любом углу, в любое время суток. Деревянную лопаточку отобрали, выдав рычащую бензопилу — уж тут-то мы развернемся, с новыми-то технологиями! Развернулись. Бюджет приличной игры нового поколения уже застрял в районе 10 млн. долларов и дальше будет только расти. За эти деньги можно купить крупную партию оружия и сотню наемников, а потом устроить государственный переворот. За эти деньги можно купить героин, продать его, на

выручку купить крупную партию оружия и устроить еще один переворот. За эти деньги можно всё — женщин, яхты, полеты в космос на персональном шаттле — всё, кроме Автора у руля игры. Слишком высоки ставки, слишком высоки риски, чтобы подпускать к ним безумных гениев с невымытыми волосами, готовых вкалывать ночами напролет, но плохо понимающих слова «финансовая отчетность». Те из них, кто не спился, кто не сторчался и не бросился на рельсы под поезд «Москва-Рига», работают в составе «коллектива авторов». Сколько сценаристов у сегодняшней игры? Пять? Десять? Двадцать? «Коллектив авторов», фактически — никто, ничто, Великая Неоновая Пустота без собственного мнения и собственной позиции, пустота, оплетенная дрожащей паутиной «пожеланий дорогих геймеров». Им всем, всем этим «коллективам», важно ваше мнение, они хотят знать, чего желаете вы, что вы готовы купить, за что вы готовы отдать свои деньги, на чем можно отбить те самые 10 миллионов долларов. Они больше не раскрывают для вас свои болезненные фантазии, не управляют вас в запретные потаенные миры, не барыжат билетами в бессознательное, упойительное, электричес-

кое — они продают вам ваши мечты за ваши же деньги. В графическую оболочку, в длинный список имен «над проектом работали» заключено, заковано, запаяно ваше коллективное бессознательное, бьющееся в отвратительных конвульсиях самодовольства. «Я знаю, чего я хочу» — именно эти слова вместо отпевания звучали на похоронах автора, в чей открытый гроб каждый из вас харкнул по очереди. Вам интересно только своё мнение, свои мысли и свои чувства — вы не хотите слушать других, вы хотите до бесконечности вариться в своих примитивных грезах, раз за разом переживая своё «сокровенное», продающееся в любом ларьке сериями в мягких обложках. Общественное мнение надо запретить. Соцпросы — отменить, фокус-группы — расстрелять, пытающимся указывать Автору — рубить пальцы, мариновать в рассоле и скармливать обратно. И до тех пор, пока на главной площади страны не повесили всех любителей слушать «мнение народа», я буду откладывать деньги за эти колонки в обшарпанную зеленую шкатулку. Когда их накопится достаточно, я куплю на них пистолет с одной пулей, вставлю себе в рот и нажму на курок. I chose not to choose monoculture. I chose something else.







Дмитрий Злотницкий

## ИСТОРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

**В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ПОКЛОННИКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР ЖИВУТ ПОЧТИ НА ГОЛОДНОМ ПАЙКЕ, А ТЕ НЕМНОГИЕ ИГРЫ ЭТОГО ЖАНРА, ЧТО ВЫХОДЯТ, КАК БЫ ХОРОШИ НИ ОКАЗЫВАЛИСЬ, ЗАЧАСТУЮ ПО ГЕЙМПЛЕЮ ВСЕ МЕНЬШЕ ПОХОДЯТ НА RPG. НО ТАК ЛИ ЭТО ПЛОХО?**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**Х**отелось бы сразу уточнить, что речь пойдет лишь об однопользовательских компьютерных RPG – было бы неправильно валить их в одну кучу с онлайн-ролевыми играми и JRPG.

Самым ярким примером вырождения классического ролевого геймплея, конечно же, стал Mass Effect, который при всех своих неоспоримых достоинствах, по виду и сути напоминает скорее тактический шутер, чем RPG. Да и в других RPG все чаще невооруженным глазом заметны признаки других игровых жанров – чаще всего, конечно, тех же шутеров или стратегий.

Но дело даже не столько в геймплее конкретных игр, сколько в том, что, даже не обращая внимания на характеристики своего персонажа, зачастую необходимо очень сильно постараться, чтобы не пройти игру. Компьютерные ролевые игры стали максимально дружелюбны по отношению к «среднему» игроку, что, конечно, не может радовать хардкорных геймеров.

И даже в тех играх, в которых присутствует разветвленная и сложная система развития героя, она зачастую оказывается просто не нужна. Да, при желании в «Ведьмаке» или Jade Empire можно долго и усердно продумывать эволюцию своего героя, подбирать его характеристики под собственный стиль игры и тщательно продумывать каждое свое действие после очередного повышения уровня. Но будем честны – заниматься этим совсем необязательно, особенно в свете отсутствия в этих RPG продвинутой ветки социальных навыков. Но можно ли считать все это признаком упадка жанра компьютерных RPG?

Попробуем заглянуть в прошлое – вернуться к истокам жанра, то есть к настольным ролевым играм. Практически в любой стандартной книге правил знакомство новичка с жанром ролевых игр начинается с классической аналогии: ролевая игра сравнивается с сов-

местным написанием книги. Мастер отвечает за генеральный сюжет, а игроки за поведение своих персонажей, и в результате их совместных действий рождается приключение. Здесь нет ни слова о характеристиках или развитии персонажа. На первый план выходит ее величество история, которую совместными усилиями творят мастер и игроки. Самые разнообразные ролевые системы, правила и кубики – лишь инструменты, помогающие решать спорные ситуации, постоянно возникающие во время игры – в точности, как в реальной жизни.

Когда результат того или иного поступка неочевиден, тогда и только тогда в ход идут правила. В остальное же время основная нагрузка ложится на воображение игроков. Создание и развитие персонажа, набор им опыта и рост со временем его характеристик стали неотъемлемым атрибутом большинства ролевых игр, но как-то забылось, что они были не целью, а средством.

Дело в том, что отнюдь не цифровые параметры и сложная математическая система, лежащая в основе правил, всегда были главными признаками хорошей RPG – неважно настольной или компьютерной. Суть ролевой игры

не в наборе опыта или прокачке персонажа. Гораздо важнее увлекательный и нетривиальный сюжет, яркие персонажи, смачные диалоги и атмосфера иного мира, в который захотелось бы перенестись, пусть даже всего на несколько часов. Все остальное отходит на второй план, если игра провоцирует то, что принято именовать емким словосочетанием «отыгрыш роли».

Могут ли этим похвастаться вышеперечисленные «Ведьмак», Mass Effect и Jade Empire? Ответ на этот вопрос, безусловно, утвердительный. Более того, разве такой уж богатый выбор вариантов развития персонажа был в легендарной Planescape: Torment? Один фиксированный герой, да три класса на выбор – не разгуляешься. Однако эта RPG по сей день не без оснований считается одной из вершин жанра. А ведь, если смотреть на нее с точки зрения ролевой системы, то вы увидите лишь сильно упрощенную вторую редакцию и без того не гениальной Advanced Dungeons & Dragons. А ее козыри все те же: сценарий, герои, неповторимая атмосфера иного мира. И в таком случае, так ли уж важно, какой инструментальный используют разработчики игр, чтобы достигнуть этого результата? Если им удастся заставить

геймера почувствовать себя героем игры, воспринимать каждую встающую перед ним дилемму, как свою собственную и дважды обдумывать каждое слово или поступок – значит, со своей задачей создатели RPG справились.

Тут снова можно провести аналогию с литературой. Фэнтези – это не только эльфы, магия и драконы, а фантастика – звездолеты, роботы и бластеры. Суть этих жанров в том, чтобы помочь читателю испытать те эмоции, пережить ситуации, которых просто не может быть в реальном мире. Порой это делается с помощью жанровых штампов, но ведь вполне можно обойтись и без них – все зависит лишь от воображения и мастерства автора. И, как мне кажется, это справедливо и в отношении компьютерных ролевых игр. Да можно посетовать, что пойдя таким путем, RPG со временем превратятся в невероятно зрелищное интерактивное кино, в котором от игрока будет выполняться задания и уничтожать разнообразных противников, а затем, выбрав направление сюжета, наблюдать за развитием истории, то и дело, меняя ее своими решениями. Но разве не ради этого, в сущности, были придуманы около трех десятилетий назад первые ролевые игры?





# PLAYSTATION

## DAY 08

**С**вято место пусто не бывает. Раз уж E3, главная игровая выставка мира, сильно убавила в размерах, возникла необходимость в большом мероприятии (или нескольких маленьких), где перед сотнями журналистов и партнеров можно было бы похвастаться успехами и обозначить стратегию на ближайший год. Вот Sony и организовала PlayStation Day – масштабную презентацию, целиком и полностью посвященную собственным игровым платформам и всевозможным продуктам для них. А «Страна Игр», единственный мультиплатформенный журнал в России, не могла ее пропустить.



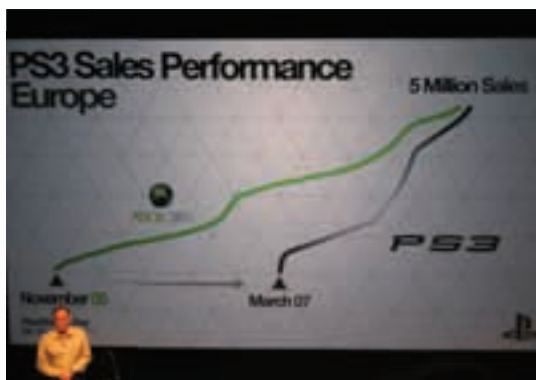


### Buzz Каза Хираи

Открыл PlayStation Day лично президент Sony Computer Entertainment, Каз «Риидж Рейсер» Хирай. Первым делом он подчеркнул, что озвученная на TGS '07 стратегия компании в отношении PlayStation 3 остается в силе. То есть, аудитории уже удалось внушить, что PS3 – идеальный центр домашних цифровых развлечений, что приставка многофункциональна и теперь самое время начать продвигать ее как платформу именно для игр. Наверное, потому что мультимедийный комбайн люди как-то не торопятся покупать, не так ли, Каз?

И действительно – Хирай сам признал, что первый год для PS3 оказался очень уж сложным, отметив и успех конкурентов, и недостаток ассортимента собственных игр. Но в 2008-м, по словам Каза, все будет иначе. Ведь как хорошо начался этот год! Gran Turismo 5: Prologue, Grand Theft Auto IV, и лучшее еще впереди! Ключевыми играми Каз считает LittleBigPlanet, Resistance 2, Motorstorm: Pacific Rift и Buzz! Quiz TV (Killzone 2, очевидно, Sony не надеется выпустить в этом году); из third-party проектов – Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и Haze.

Еще одна сторона новой стратегии Sony – ориентация на сообщества игроков. Главным козырем здесь будет, конечно же, сервис Home, который глава компании клянется выпустить в конце года. Главным, но не единственным – тут Каз решил похвастаться цифрами: 8 млн пользователей PlayStation Network по всему миру, из них 3 – в регионе SCEE (который включает не только Европу, но и весь остальной мир, кроме Америк и Японии). В качестве примера был приведен My SingStar Online, насчитывающий более миллиона скачанных песен и 20 тыс. созданных пользователями видеороликов. В основу нового Buzz! для PS3 ляжет тот же принцип: пользователи сами смогут создавать свои викторины, обмениваться ими с помощью сервиса My Buzz!, голосовать за понравившиеся... А в том, что LittleBigPlanet преуспеет в этом деле, и сомневаться нечего. Web 2.0 в действии.

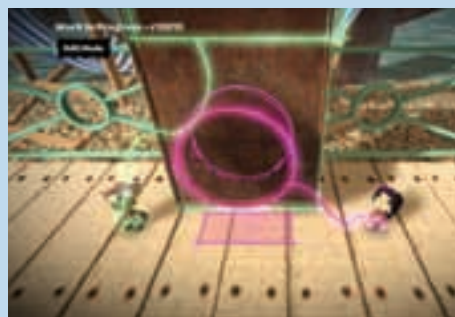


Дэвид Ривз, сменив на сцене Каза, сделал заявление, способное порадовать всех поклонников PlayStation: продажи PS3 в Европе превысили продажи Xbox 360, перешагнув через отметку в 5 млн. К слову, по данным «СИ», подобная ситуация наблюдается и в России. На презентации было объявлено и о запуске бандла PS3 с MGS4 в Европе – так, между прочим. Ни подробностей, ни даже цены.



### LittleBigPlanet

LittleBigPlanet – не только увлекательный платформер с премилейшими героями, но и целый инструментальный разработчика для каждого из игроков.





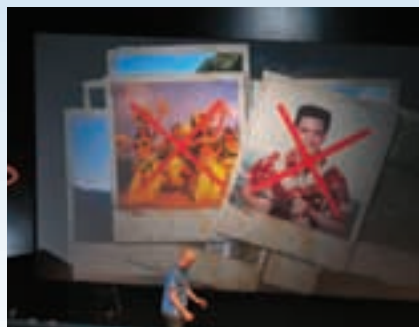


### Шутеры по осени считают

От бизнес-показателей разговор перешел непосредственно к играм, благо PlayStation 3 действительно есть чем похвастаться. «Если вы любите шутеры, PlayStation 3 — для вас!» Не желая быть голословным, Дэвид напомнил о Killzone 2 и Resistance 2, причем первая позиционируется как кинематографичный блокбастер, а вторая — как ориентированный на сообщество фанатов мультиплеерный FPS.

О Resistance 2 рассказывал сам Тед Прайс, президент Insomniac Games. В продолжении успешного стартового проекта для PS3 главный герой, Натан Хейл, отправляется в компании храбрых английских солдат освобождать США от гнусных химер. Нам обещают настоящую Америку 50-х и кооперативное прохождение по онлайн на восемь человек. Отдельное внимание, впрочем, Тед уделил versus-режиму. Теперь в сражениях смогут участвовать до шестидесяти человек! Ребята в Insomniac, однако, понимают, что увеличение числа участников не обя-

зательно приведет к улучшению геймплея; скорее наоборот, легко растеряться. Поэтому они ввели такое понятие, как «бои внутри боев». Вместо массового побоища на 60 человек нам предложат пять мини-битв для небольших отрядов, у каждого из которых есть свои задачи. Причем по ходу дела они меняются. Это не только позволяет рассредоточить отряды, но и разнообразит геймплей. Также у каждой команды есть отряд-противник, стремящийся к той же самой цели. Звучит заманчиво.

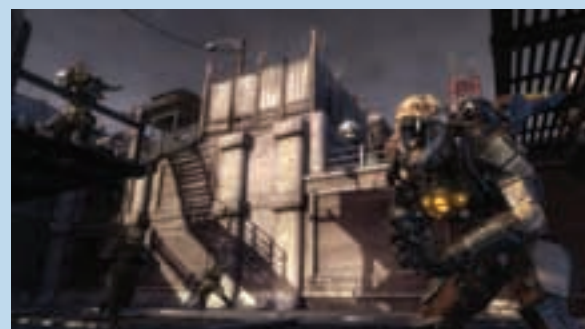
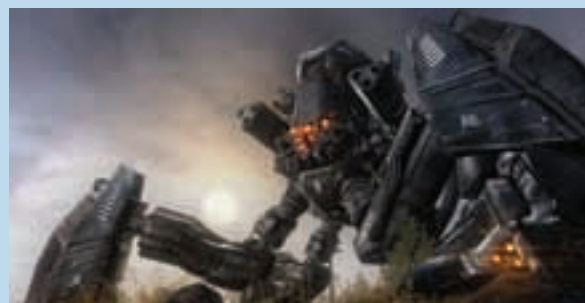


Пол Холливуд из Evolution Studios представил публике Motorstorm: Pacific Rift. Из американских пустынь brutальные гонки на внедорожниках переехали на тропический остров, напоминающий Гавайи. «Мы увидим извергающиеся вулканы, глубокие каньоны, доисторические земли, непроходимые джунгли, высокие горы, крутые склоны, стремительные реки... Но это — Motorstorm. Так что — никаких туземцев и уж определенно никаких туристов!» Теперь одолеть предстоит не только соперников, но и естественные преграды — одно течение чего стоит, а уж о растительности и говорить нечего. Само собой, чем тяжелее машины, тем легче прорываться вперед — так что список авто пополнил новый монструозный внедорожник. Шон Декер из DICE представил новый трейлер Mirror's Edge — который все вы, конечно, уже видели. Паркур от первого лица в потрясающей стилистике и с великолепным саундтреком — любовь с первого взгляда. Также был анонсирован чемпионат по Gran Turismo 5: Prologue, запущенный в партнерстве с Nissan. В GT Academy может



### Resistance 2

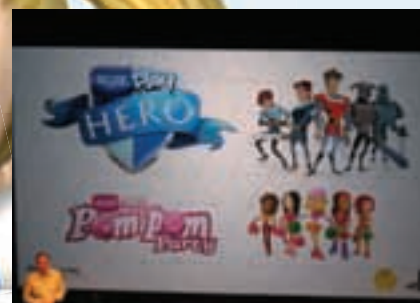
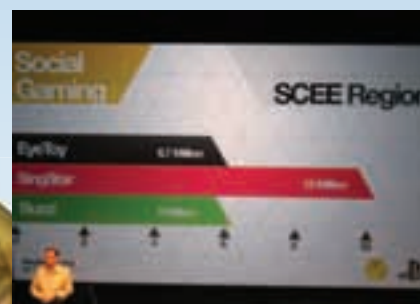
Resistance 2 позиционировался как клан-ориентированный шутер. Разработчики даже специально упомянули их сайт MyResistance.net, где, по их словам, огромное количество преданных фанатов находят себе единомышленников и объединяются в кланы для совместной игры.



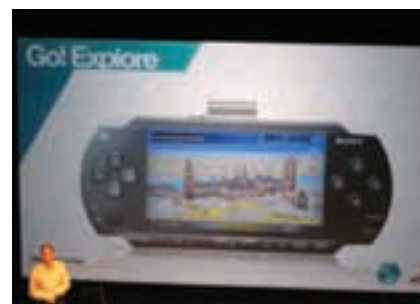




участвовать любой обладатель PS3, а гран-при – четыре месяца тренировок для получения настоящей гоночной лицензии и участия в соревнованиях пройдет в Дубае в начале следующего года.



Не преминули первые лица компании порадоваться и победе в войне видеоформатов, и заметному успеху казуальных игр. В том же оптимистичном тоне были анонсированы и новые проекты для PS2: EyeToy Play: Hero и EyeToy Play: Pom Pom Party, для мальчиков и девочек соответственно. Да, единственные first-party игры для PS2.



Не обошли вниманием и PSP. Для нее, правда, была представлена всего лишь одна толковая новинка – очередная часть Buzz! Зато мультимедийные возможности портативной консоли Sony усердно старается развивать – там и Play TV, позволяющая просматривать записи телепередач на PSP, и Go!Explore, набор трехмерных карт для GPS-навигатора. О развлечениях для тех, кто купил PSP ради игр, Sony стыдливо умолчала – и хвалиться успехами на портативном фронте тоже не стала. Невелики, видать, успехи.

### Motorstorm: Pacific Rift

Monster Truck, дебютирующий в Pacific Rift класс автомобилей, произвел изрядное впечатление – кажется, он просто создан для гонок в неблагоприятных тропических условиях. Нам очень интересно,

как будет выдержан баланс с мотоциклами, которые теперь будут жертвами не только более крупных соперников, но и с кустами обычными не справятся.





### Песочница для взрослых

По завершении презентации журналистам было предложено лично попробовать все прелести анонсированных игр — и мимо LittleBigPlanet мы просто не могли пройти. Без преувеличения можно сказать, что именно она сейчас является флагманом игрового направления Sony — инновационная, доступная всем возрастам, колоссально веселая, безумия разнообразная и полностью отвечающая требованиям политики компании (о которой и рассказывал Каз Хираи).



Все в LBP настраивается игроком. Даже во время игры можно изменять внешний вид уровней — достаточно открыть парочку пунктов меню, и огромная коллекция наклеек предстанет перед глазами. Коллекцию эту разрешено пополнять, как нам сказали, картинками с жесткого диска PS3 или даже фотографиями, сделанными с помощью PlayStation Eye. Пристраивать картинки можно куда угодно — хоть на декорации, хоть на физиономии своих марионеток. Которые мы также вольны менять, когда заблагорассудится. Под руку попала бело-красная наклейка, и тут же оказалась наклеена на физиономию нашей тряпичной куклы. Одно нажатие на стрелку крестовины — и выражение лица марионетки из улыбающегося оказывается злобным. Вылитый Кратос! И поведение соответствующее. Управление в LBP вообще очень простое — одной кнопкой прыгать, другой — зацепляться. Еще две позволяют отдать руки персонажа под контроль аналогов. Резкое движение — и стоящий рядом получает звонкую оплеуху. Кто тут бог войны?! А? А?!

А вообще, да, прыгать и цепляться — практически все, что нам приходилось делать. Но как! Впереди — высокая платформа, под ней — футбольный мяч. Зацепиться, потянуть, отпустить, разбежаться и схватиться за катящийся мяч, чтобы оказаться у него на вершине по инерции; оттуда — на платформу. Весь мир LittleBigPlanet работает по законам физики. Тут при желании можно растащить весь уровень на кусочки! Нам показали и парочку мини-игр, созданных — с легкостью, как утверждают разработчики — тем же инструментарием, что окажется в руках каждого из игроков. В одной из них нужно было просто перепрыгивать через постепенно разгоняющуюся вращающуюся преграду. В другой уровень представлял собой длинный вертикальный тоннель с платформами-перегородками. Камера двигалась сама по себе сверху вниз, и вверху и внизу экрана была опасная зона, от прикосновения к которой марионетки гибли. Таким образом, требовалось тщательно рассчитывать, когда именно проваливаться между перегородок на уровень ниже, чтобы не умереть. Мы продержались дольше других участников!

Что же еще демонстрировали на PlayStation Day 08? Уже упомянутые Buzz! для PS3 и PSP. Первая оказалась куда более востребованной публикой — благо на одной PSP вчетвером не сыграешь. Для PSP была показана еще и echochrome, а для PS2 — Buzz! Junior: Jungle Party, Guitar Hero III и Dancing Stage Supernova 2. Да, несмотря на то что игры эти уже вышли, а кое-каким уже не первый год. Можно было опробовать и обе EyeToy-новинки. В комплекте с EyeToy Play: Hero поставляется ярко-зеленый меч из упругого материала, а с Pom Pom Party — зеленый и розовый помпоны. И если раньше камера реагировала на любые ваши движения, то в этих играх она обращает внимание исключительно на неестественные ядовитые цвета удерживаемых в руках аксессуаров. Идея хорошая, но реализация, увы, подкачала — обе игры оказались совсем не интересными.

Поиграли мы и в Motorstorm: Pacific Rift. По ощущениям — тот же Motorstorm, только позеленей. Обратились к разработчикам — мол, что ж у вас тут нового, кроме сеттинга? А они нам — «новый сеттинг — новое все!» Остается уповать на то, что нам просто досталась не самая брутальная трасса.



Была и играбельная Killzone 2, вокруг которой (несмотря на устрашающего вида Хелгастов) вмиг скопился такая толпа, что даже поздно вечером, когда остальные стенды закрылись, туда было очень сложно пробиться. Сама же игра оказалась достаточно красивой, но не настолько, чтобы изумить — уровень графики все-таки не тот, что в ролике с E3 2005, да и после Call of Duty 4: Modern Warfare уже мало кого поразит красивым и киношным FPS. Геймплею же было нечем удивить: серые тона, несколько союзников, много врагов, взрывающиеся бочки; множество преград, за которыми можно прятаться от пуль, пропадающие со временем повреждения... Нам остается лишь надеяться, что Guerilla Games добавят в Killzone 2 изюминку, которой на первом этапе было не разглядеть. Уголок игр по фильмам мы предусмотрительно обошли стороной. На Wall-E смотреть было больно — такая графика даже на заре PS2 не могла считаться хорошей. Про игровой процесс и говорить нечего. Не порадовал и High Velocity Bowling — он расстроен на управление гироскопами Sixaxis, но

управление это как-то совсем не работало. Не обошлось, впрочем, и без хороших игр — PixelJunk Eden, например, или Everybody's Golf World Tour. В целом недостатка в играх для PS3 не наблюдалось — в отличие от других платформ Sony. Так что прогноз на будущее у PS3 становится все более радужным — неусыпную заботу компании о создании игротехники для консоли трудно не заметить. PSP же, увы, забыта. И оправдания Дэвида Ривза (см. новостной блок предыдущего номера) нас не устраивают — даже если third-party разработчики не делают эксклюзивов на PSP, ничего не мешает их создавать самой Sony. Как видно, уроки Nintendo на пользу не пошли.

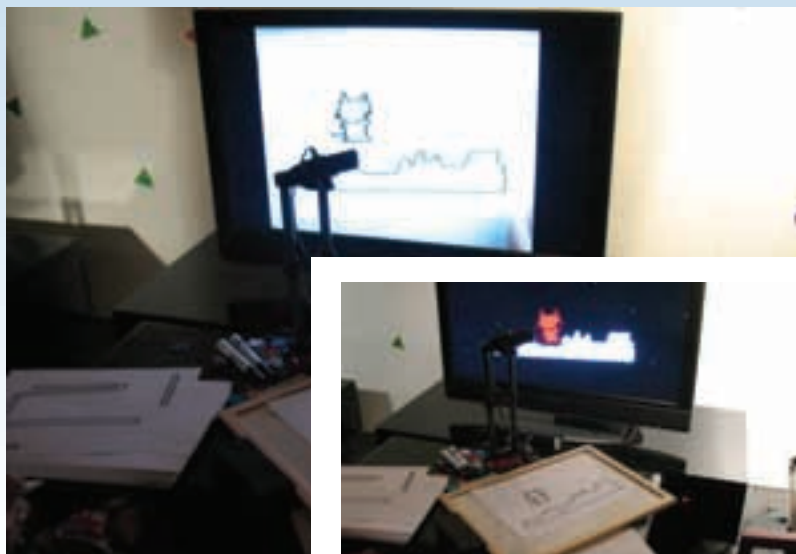
Как видите, игр оказалось много, интересных людей — тоже, и в итоге мероприятие растянулось на весь вечер. Под конец многие стенды опустели, и разработчики присоединились к гостям на банкете. Расходиться народ, впрочем, не торопился — проходя мимо гостей, можно было услышать на разных языках фразы с упоминанием слова «Окенфолд». Потому что один из самых известных ди-джеев мира, Пол Окенфолд, закрывал PlayStation Day сетом зажигательной музыки. Танцевали почти все — ведь не играми едиными живы геймеры. Тем более те, кто предпочитает марку PlayStation.







Самой впечатляющей технологией для нас стала безымянная разработка для PlayStation Eye. Камера была направлена на планшет, куда клались обычные сделанные черным маркером рисунки. Камера распознавала их, отделив поверхность от персонажа, и с геймпада можно было этим самым персонажем управлять — заставлять его летать по экрану, крутиться... Когда камере погаснули лист с нарисованными звездочками, те посыпались на дно, сталкиваясь друг с другом, переворачиваясь. Разработчики сами пока не знают, что с этим делать, но мы очень надеемся увидеть что-то в духе Pac-Pix.



## PlayStation Home

На наши вопросы отвечал креативный директор проекта — Ron Festejo.

**У вас в руках только ужимпай.**

**Мы как-то думали, что подобная социальная сеть больше будет рассчитана на людей печатающих.**

Ну, если вы подключите клавиатуру к PS3, сможете и печатать, и сообщения будут появляться над головами персонажей. А с гарнитурой можно и голосом общаться.

**А если, например, все 64 человека в одной комнате имеют гарнитуры и начнут говорить одновременно...**

Да и пусть себе говорят — почему нет? Обычно люди предпочитают слушать собеседника, но если им хочется гвалта — на здоровье. Вообще-то, у нас есть кнопка L1, которая выводит на экран меню готовых фраз. И я могу сказать кому-нибудь «привет», и поскольку я англичанин, оно отобразится на английском для меня, но если я общаюсь с кем-то из Франции, Германии или Испании, он прочтет мое послание на родном языке. Это облегчает общение людей.

**Да, впечатляет. Так какие у вас там есть выражения? Приветствия, похвалы...**

«Привет», «пока», «да», «нет», «иди за мной», «спасибо»... Еще есть реплики, меняющиеся, в зависимости от того, где вы находитесь. На площади, например, можно предложить партию в шахматы, потому что тут есть шахматный столик. Можно хвалить прическу, одежду, стиль собеседника. Можно посетовать на отсутствие клавиатуры или гарнитуры, спросить, откуда родом собеседник.

**А как быть с ответами на вопросы?**

**Например, кто-нибудь поинтересуется из каких мы краев, а у нас клавиатуры нет.**

Если нажмете на треугольник, высветится виртуальная клавиатура, на которой легко набрать ответ.

**А что еще есть в Home?**

Ну, давайте смотреть. Вот вход в вашу квартиру, вот площадка, где можно играть в боулинг вчетвером, в пул, в разные простенькие аркадные забавы. Вдали — театр, там стоит смотреть трейлеры грядущих фильмов и специальные документальные материалы про игры вроде «Making of». Там Home Plaza, торговый центр, где продается мебель, одежда для персонажей и разные виртуальные предметы от наших партнеров — мы сейчас ведем переговоры насчет ассортимента.

**Значит, эта площадь — этаким центром, позволено идти в любом направлении?**

Да. А можно взять PSP (интерфейс в Home отображается на экранчике виртуальной PSP) и выбрать место, чтобы перенестись туда сразу. Но очень многие почему-то предпочитают ходить пешком.

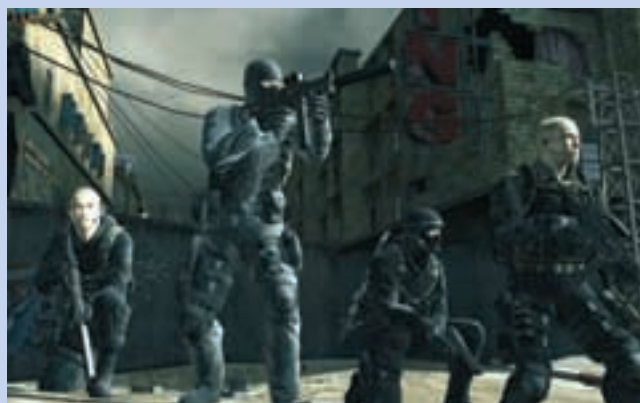
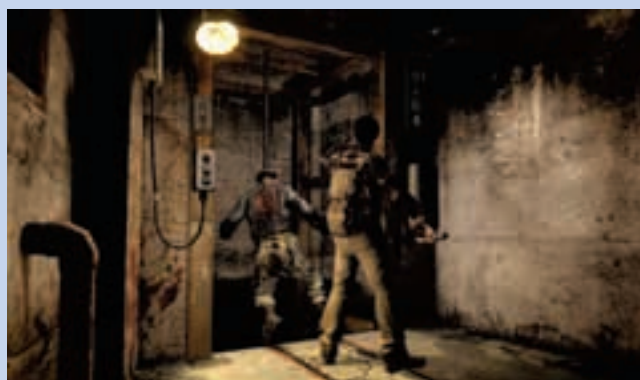
**А в квартире чем еще заняться, помимо расстановки мебели?**

Ну, если вы хотите пообщаться с друзьями в приватной обстановке, без посторонних, вы их пригласите к себе домой. В будущем мы планируем также позволять пользователям покупать собственные развлечения — бильярдный столик, например. И, скорее всего, можно будет делиться с приятелями картинками и видеозаписями.

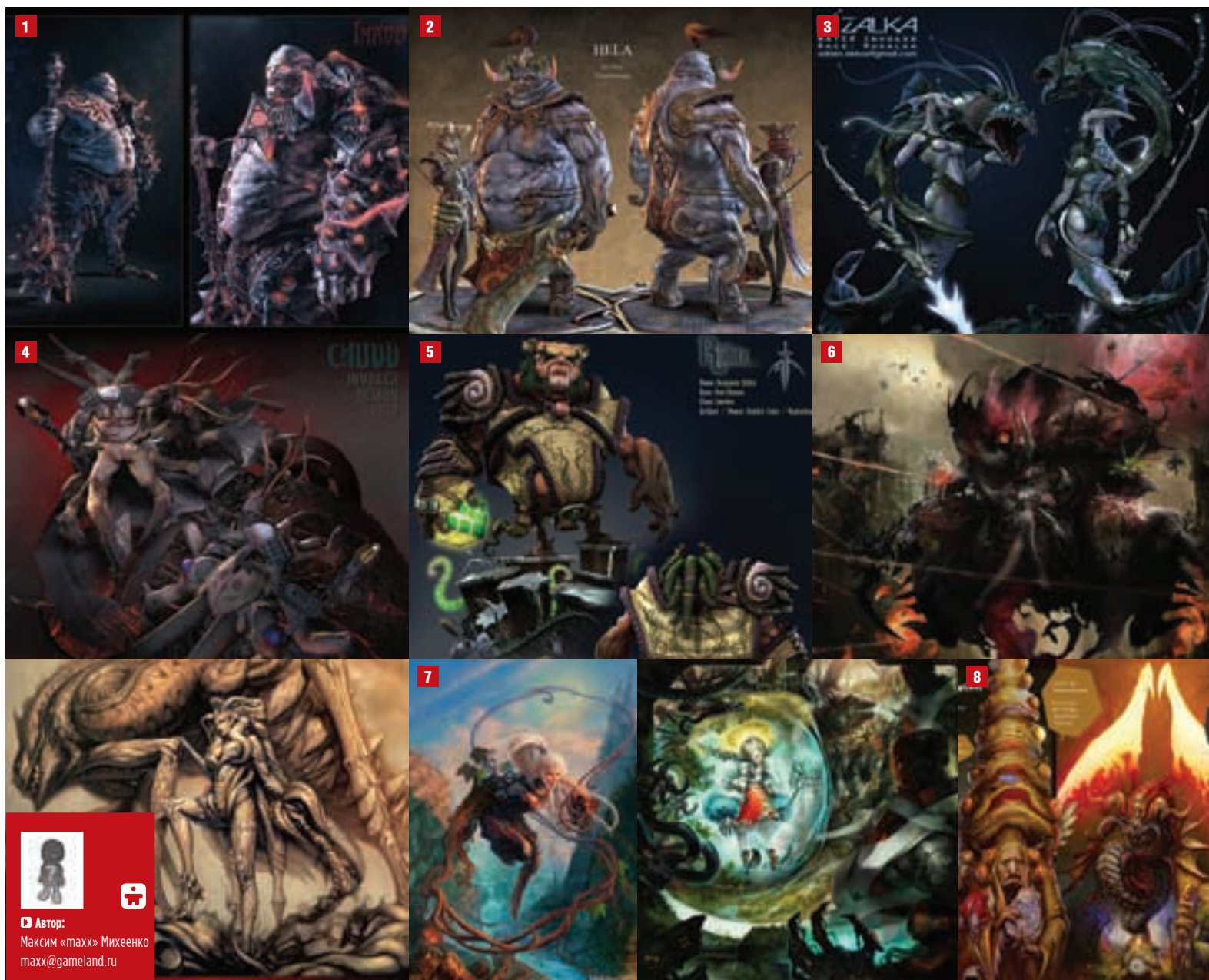
**У вас, наверное, заготовлены сотни вариантов внешнего вида персонажей, чтобы всем угодили.**

Да, через PSP-меню легко попасть в настройки персонажа. Если захотите, то быстро возьмете что-то готовое, но можно воспользоваться редактором и сделать, например, с лицом все что угодно — поменять глаза, уши, рот или даже нос. Конечно же, это пока что лишь версия 1.0, а Home — постоянно эволюционирующий сервис, и мы продолжим улучшать его, прислушиваясь к сообществу и выполняя его просьбы. В этом прелесть Home — он рассчитан не на время существования PS3, а на жизненный цикл всего сообщества PlayStation.

Спасибо! 







# Dominance War III: российский триумф!

- 1 «Имрод» Дмитрия Паркина по результату голосования сурейской коллегии занял первое место в 3D-категории! Судьи из Blizzard, Liquid Development и Crytek не остались равнодушными к пугающему узику ага!
- 2 Колдунья и вызванный ей демон... или наоборот? II место в 3D-категории.
- 3 Русалка Эдриена Дебоса совсем не похожа на героиню русских сказаний, что не помешало ей занять III место среди 3D-работ.
- 4 Демона, приползшего на IV место, зовут Chudo. Так и хочется добавить «-ушо».
- 5 Бенджамин Рюхтц, мастер кубика Рубика! V место среди 3D-работ.
- 6 Если приглядеться, в центре этого темного облака можно рассмотреть симпатичную волшебницу, занявшую высшую ступень на пьедестале почета.
- 7 Одна из лучших работ в двухмерной секции – прекрасная LifeSeed, завоевавшая сердца многих настоящих мужчин. Автор: Елена Беспалова из Nival Online. III место в номинации «Концепт-арт».
- 8 Старушка-колдунья в моднейшей лягушачьей шапке замыкает парад 2D-победителей. V место!

Закончился третий международный конкурс цифровых художников игровой индустрии Dominance War III. Напомним, что проходил он с февраля по апрель 2008 года, и был посвящен созданию трехмерной модели либо концепт-арта персонажа истории, повествующей об оживших машинах, для сражения с которыми конкурсанты со всего мира и придумывали свои безумные существа. В виртуальной войне приняли участие художники с 9 арт-форумов со всего света – из США, Франции, Южной Кореи, России, Китая, Англии и других стран, количество конкурсантов перевалило за две с половиной тысячи. Самое значительное достижение россиянина на конкурсе – «золото» Дмитрия Паркина в 3D-категории. Елена Беспалова завоевала «бронзу» в категории «концепт-арт», Виталий Булгаров со своим

брутальным «Рамзесом» занял VI место (3D), да и в списках авторов 50 лучших работ со всего мира в обеих категориях немало наших мастеров. В целом же призовые места распределились следующим образом:

## 3D:

- I место (\$2500 и кубок победителя) – Дмитрий Паркин, команда 3DTotal, Россия;
- II место (\$2000) – Чанг Гун Нам (Chang Gun Nam), команда CGLand, Южная Корея;
- III место (\$1500) – Эдриен Дебос (Adrien Debos), команда 3DVF, Канада;
- IV место (\$1000) – Алекс Веласкес (Alex Velasquez), команда CGSociety, США;
- V место (\$750) – Майкл Райан Кайм (Michael Ryan Kime), команда GameArtisans, США.

## 2D (концепт-арт):

- I место (\$2000) – Джоонг Мин Парк (Joongmin Park), команда CGLand, Южная Корея;

- II место (\$1500) – Юн Тэк Ох (Yountaek Oh), команда CGLand, Южная Корея;
- III место (\$1000) – Елена Беспалова, команда CGTalk, Россия;
- IV место (\$750) – Джеонг Сил Ли (Jeongsil Lee), команда CGLand, Южная Корея;
- V место (\$500) – Соохо Канг (SooHo Kang), команда CGLand, Южная Корея.

Победа на конкурсе может изменить жизнь художника в корне, и тому было немало примеров. Виталий Наймушин (наш соотечественник, перебравшийся в США), победитель первой арт-войны, сейчас трудится в id Software, а кореец Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh) – чемпион прошлого года со своим «Bigun'ом», тогда работавший над созданием декораций и транспорта для Call of Duty 4, ныне занят в секретном проекте на важной художественной должности. Что станет с победителями этого года, мы узнаем совсем скоро – уверены, у них большое будущее! ☺



# DVDXPERT

Журнал DVDXpert и портал [www.dvdxpert.ru](http://www.dvdxpert.ru) представляют:

## ONLINE ИНТЕРВЬЮ

с представителем компании Samsung  
Владимиром Дурбажевым:

**ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**  
о новейших технологиях и разработках

**СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА**  
по выбору аудио-видео техники и компьютерных систем

**ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ НОВОСТИ**  
компаний от первого лица

**КОНСУЛЬТАЦИИ**  
для дилеров и продавцов

**АКТУАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВСЕХ!**

**Online-интервью  
состоится 18 июня**

**Ждем ваших  
вопросов на сайте  
[www.dvdxpert.ru](http://www.dvdxpert.ru)  
с 9 июня!**

**Следите за новостями на  
[www.dvdxpert.ru](http://www.dvdxpert.ru)!**

Online-интервью проходит при поддержке:

**Sostav.ru**

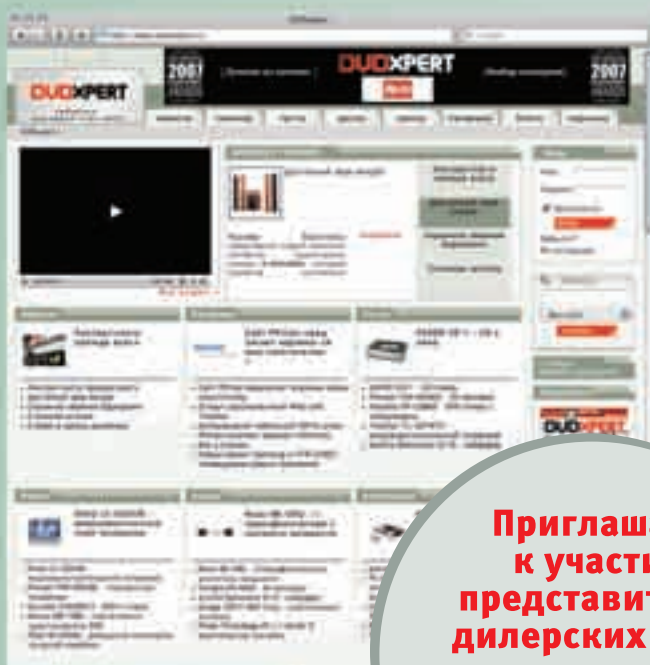
Реклама Маркетинг PR

**hi.fi.ru**

**СВОЙБИЗНЕС**  
Журнал для предпринимателей  
[www.mypbiz.ru](http://www.mypbiz.ru)

**(game)land**

**Приглашаем  
к участию  
представителей  
дилерских сетей  
и розничных  
магазинов!**



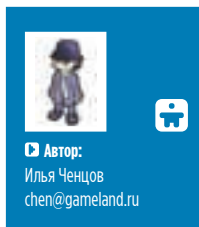


# BioWare:

## размышления о будущем RPG на грани добра и зла



«Ролевушки» от BioWare мы давно узнаем по характерным диалоговым деревьям: направо пойдешь – злое будешь, налево пойдешь – мир спасешь. Однако стратегия самой компании, созданной когда-то двумя канадскими врачами польского происхождения, гораздо более сложна. То они занимаются сиквелом к экшн-хиту от Shiny, то выпускают игры по лицензиям «Звездных войн» и Advanced Dungeons & Dragons, то вдохновляются Древним Востоком, то западной фантастикой, то осваивают большие консоли, то вдруг делают RPG про Соника для Nintendo DS. Как это у них все получается? Что они придумают завтра? И будут ли в их новых играх другие варианты, кроме «добра» и «зла»? На наши вопросы отвечали основатели BioWare Грег Зешук (Greg Zeschuk) и Рэй Музыка (Ray Muzyka).



Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru

**?** Ждать ли нам от следующей части сериала Mass Effect каких-то радикальных изменений в игровой механике, или вы просто расскажете нам продолжение истории? Будет ли нашим героем снова Шепард?

Мы пока не готовы раскрывать подробности Mass Effect 2, но – да, вы снова будете играть за Шепарда. Вселенная окажется в том состоянии, в каком вы оставили ее, и вы с самого начала почувствуете влияние тех решений, которые приняли в первой игре.

**?** Кстати, есть ли какой-то сакральный смысл в имени героя/героини? Нам пришлось целую игру называться Шепардом – почему именно так?

Отчасти это было сделано для того, чтобы другие персонажи могли как-то обращаться к бравому командиру – ведь файлы озвучки записываются заранее, и если бы имя персонажа не было фиксировано, нам пришлось бы всячески изощряться, чтобы избежать его упоминания в диалогах. Кроме того, если за всеми свершениями героя стоит конкретное имя, его проще внести в канон вселенной Mass Effect и, например, упоминать Шепарда и его деяния в романах.

Имя «Шепард»\* было выбрано, потому что оно означает человека, который помогает войти в большое галактическое сообщество, наставляя нас на путь в трудные времена.

**?** Влияют ли место и время действия игры на ее «внутреннее устройство»? Чем с точки зрения геймдизайна различаются RPG по мотивам китайской мифологии, классического фэнтези и космической оперы? Как вы считаете, есть ли потенциал у «ролевух», действие которых происходит в наше время и имеющих минимум фантастических элементов?

На самом деле все происходит как раз наоборот. Мы создаем вселенную в зависимости от того, какую игровую механику хотим использовать и какую историю собираемся рассказать. Например, в Jade Empire существовали магия и боевые искусства, но они были неотъемлемой частью мира, являясь основными темами, на которых строились повествование и игровая механика. Работу над Mass Effect мы начали с того, что обдумали ключевые элементы, без которых не может обойтись самая грандиозная научно-фантастическая

история, какую только мы можем вообразить, решили, какого рода события могут в ней происходить. Так появилась концепция вселенной Mass Effect, и уже из нее вырос сюжет.

Что касается RPG, действие которой происходит в современности, – мы считаем, что это тоже весьма благодатная тема.

**?** Вы известны прежде всего как авторы ролевых игр, однако работали и в других жанрах. Планируете ли вы еще создавать какие-то проекты, помимо RPG? Наши читатели особенно интересуют продолжение сериала MDK.

Мы экспериментировали с другими жанрами, но прежде всего сосредотачиваемся на сильном сюжете и предоставлении игроку возможности делать важный, осмысленный выбор. Новую MDK пока не планируем\*\*, наши ближайшие релизы: Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood на Nintendo DS и RPG в жанре «темного фэнтези» Dragon Age.

**?** Каковы основные различия в разработке игр для PC и консолей?

Обычно наши игры попадают и туда, и туда, так что мы создаем их, сразу держа в уме обе версии. При переходе с консолей на компьютеры приходится менять лишь несколько вещей. В частности, нужно стандартизировать интерфейс, чтобы сохранение и запись, горячие клавиши, функциональность мыши и т.д. – все работало так, как в других компьютерных играх. Также обычно необходимо переделывать управление в боевом режиме, чтобы дать игроку тот же уровень контроля, не снижая динамику сражений. Кроме того, для компьютеров обычно приходится настраивать качество картинки (разрешение и пропорции экрана, размеры текстур). В остальном код и содержание самой игры остаются теми же самыми.

**?** Собираетесь ли вы выпускать еще игры для DS и Wii? Насколько перспективными вам представляются эти платформы?

Это очень интересные платформы, дающие большой простор для инноваций, что не может не радовать нас как разработчиков. Пока мы не делали никаких официальных заявлений о новых проектах для DS и Wii, но опыт работы над «Соником» у нас самый положительный.

**?** Как сильно изменилась ваша команда с момента создания Baldur's Gate? В чем же?

С тех времен компания BioWare значительно выросла, однако многие люди, которые сделали Baldur's Gate, сейчас трудятся над Mass Effect либо над другими нашими проектами. У нас «многокомандная» студия, так что в работе сразу несколько игр.

**?** Вы упоминали, что Dragon Age будет идейным последователем Baldur's Gate. В чем же?

Команда, работающая над Dragon Age, создает потрясающую новую вселенную для своей игры, тему которой можно охарактеризовать как «темное фэнтези». Игра будет тех же эпических масштабов, что и Baldur's Gate, но более мрачная и затрагивающая более серьезные, «взрослые» темы.

**?** Возможность выбирать между добром и злом, суждениями и ситхами, Paragon и Renegade в ваших проектах поначалу выглядела очень интересно, но сейчас многие говорят, что вы просто используете один и тот же «трюк» снова и снова. Думаете ли вы над тем, как сделать повествование в игре еще более гибко реагирующим на действия человека, а предоставляемый ему выбор – еще более разнообразным и сложным?

Star Wars: Knights of the Old Republic была первой игрой, где мы дали геймерам возможность выбирать между «светлым» и «темным» путем. В Jade Empire мы использовали несколько другую схему, «путь открытой ладони» и «путь сжатого кулака», базируя доступные игроку варианты решения проблем на философии восточных единоборств. В Mass Effect мы старались, чтобы выбор всегда оказывался нелегким, чтобы каждый вариант требовал каких-то жертв и не было очевидно «хороших» и «плохих» решений. Чтобы игроку было понятнее, мы использовали термины Paragon («Герой») и Renegade («Отступник»), но на самом деле все не так просто. Если рассматривать эти три игры, то каждая из них устроена сложнее, чем предыдущая, однако для Mass Effect 2 у нас есть новые задумки, которые должны поднять концепцию интерактивного повествования на новые высоты, ставя человека перед еще более мучительным выбором и придавая действию драматическую напряженность. **С**

\* Считается, что современная фамилия Shepard исторически означала либо «shepherd» – пастух, пастырь, либо «shipward» – главный на корабле.

\*\* Впрочем, зайдя на страничку interplay.com, легко сделать вывод, что продолжение MDK будет – правда, совсем не обязательно от BioWare.



ЦАРЬ БОГОВ ПЕРЕШЛ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

# АНКЗ

## Битва Богов

ПУТЕШЕСТВИЕ  
С АНКОМ  
ВЫИГРАЙ  
ПОЕЗДКУ В  
ЗАМОРСКИЕ  
СТРАНЫ!

BOOK OFF

информационный спонсор и партнер — журнал о путешествиях туризм

BOOK OFF

XIDER

bhv

PLAY TEN

PLAY TEN

PLAY TEN

PLAY TEN

© 2008 the Software GmbH. All rights reserved. Ank and XIDER are trademarks and trademarks of the Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Пик Тей Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестрейд». Все права защищены. www.rusobit.ru. Отдел продаж: office@rusobit.ru (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@rusobit.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.rusobit.ru/forum

\* — подробности о конкурсе «Путешествие с Анком» ищете на нашем сайте



# 30 ЛЕТ SPACE INVADERS!



Автор:  
Билл «The Game Doctor»  
Кункель



## Алексей «Pinball Wizzard» Беспалько:

Необходимое предисловие

В этом году Space Invaders отмечает свое тридцатилетие. Каким-то немыслимым способом (через Винса Дези! нет, правда!!) «Страна Игр» вышла на Билла Кункеля, основателя Electronic Games, первого в США издания о видеоиграх (выходил с 1981 по 1985 гг.). Билл предложил статью о Space Invaders, и в результате сегодня у нас в журнале один человек-легенда рассказывает о другом. Билл Кункель пристально следил за развитием индустрии с ее самых первых шагов, поэтому его взгляд на эту историю особенно интересен.

**Т**ри десятилетия назад японский джентльмен по имени Томохиро Нисикадо намеревался изменить мир. После того как Ральф Баер создал первую игру для приставки в 1971 году, а Нолан Бушнелл дал нам Pong и компанию по имени Atari, видеоигры пережили первый небольшой всплеск популярности. Игровые системы, которые не могли выдавать ничего, что бы не было в них запрограммировано заранее, доминировали на рынке следующие полдюжины лет, по крайней мере 75 компаний производили вариации на тему Pong, простые гонки в стиле Night Driver и шутеры для светового пистолета.

Но к 1978 году мода на эти ограниченные игры почти прошла и общественное мнение готово уже было отправить видеоигры на свалку поп-культуры вместе с камнями-домашними животными (и, конечно, инструкциями по их дрессировке, вроде «Как научить ваш камень переворачиваться и притворяться мертвым». — Прим. ред.), хулахупами (обручами. — Прим. ред.) и перстнями для определения настроения (а это еще что такое? — Прим. ред). Нисикадо-сан, тем временем, искал новую идею. «Когда я начинал работать в индустрии, — рассказал он нашему автору через Анатоля Брауна, переводчика, — большинство игр производилось в Соединенных Штатах. Так что я решил исследовать их досконально».





Изучая игры, Нисикадо и сам кое-что делал. «На это ушло шесть или семь лет между Pong и SI, — отметил он. — В это время я успел поработать над десятком игр». На самом деле, две из них, Speed Race и Western Gun, вышли в Соединенных Штатах, в то же время другая, Soccer, была использована для первого аркадного автомата в Японии (в апреле 1973 года, если верить [taito.co.jp](http://taito.co.jp)).

Нисикадо считает, что свою музу он встретил, познакомившись с очередной американской новинкой. «Когда я прорабатывал различные идеи, в Соединенных Штатах вышел Breakout, и, скорее всего, он оказал наибольшее влияние на дизайн Space Invaders», — вспоминает маститый автор. В самом начале предполагалось, что в игре геймеры будут стрелять по обычным аэропланам и военным объектам (что-то похожее позже сделала Atari в игре Air-Sea Battle). В интервью журналу Edge Нисикадо рассказал, что историю об инопланетянах он придумывал, вспоминая «Войну миров» Герберта Уэллса. Предполагается, что эти «танцующие ножки» в нижних частях монстров — щупальца.

Разрабатывая игру, первоначально названную Space Monster, Нисикадо был, что называется, и швец, и жнец, и на дуде игрец. «Я делал все, — решительно говорит он. — Я рисовал графику, собирал компьютерное оборудование и программировал».

Интересно, что единственным элементом, к которому он не приложил руку, стали знаменитые звуковые эффекты «тумпа-тумпа». «Они были добавлены после того, как я закончил игру», — подтвердил Нисикадо.

Успех оказался беспрецедентным. Японскому монетному двору пришлось чеканить дополнительные йены, чтобы обеспечить мелочью всех желающих приобщиться к этому хиту, а Atari заплатила Taito неслыханную сумму за права на издание игры, несмотря на то, что в те годы каждый производитель в числе прочего предлагал и такую игру, которую, по чести сказать, следовало бы отнести к жанру Alienvasion. Space Invaders передирали, похоже, чаще, и на большем количестве платформ, чем любой другой хит в истории.

Мало того, Space Invaders, благодаря продаже прав, сделала Atari VCS (почти так же, как Tetris «продал» Game Boy) доминирующей системой в своем поколении. Желая развить успех и еще больше подогреть интерес публики, Atari также организовала первый видеоигровой турнир в США, на который съехались участники со всей страны. Я тогда писал о северо-восточном финале (несколько помню, к тому времени они провели отборочные туры в Лос-Анджелесе, Далласе и, возможно, на Северо-Западе). Чемпионат проходил в молле великолеп-

ного небоскреба Citicorp Center на Лексингтон-авеню в манхэттенском ист-сайте, и когда я вышел из подземки, то поразился тому, что очередь из желающих попасть на состязания тянулась от здания на Лексингтон и вниз по 53-й улице.

Победителем нью-йоркского соревнования оказался смысленный мальчишка из Лонг-Айленда по имени Фрэнк Тетро, который потом стал вести колонку Strategy Session в журнале Electronic Games. Как видите, произошло еще одно чудо, которое Space Invaders неплохо подготовила, — это была первая видеоигра, в которой нужно было придерживаться определенной стратегии! Именно благодаря Space Invaders на свет появилось понятие «tips and tricks»!

Учитывая, как сложны стратегии в современных видеоиграх, «трюк» (trick) для победы в Space Invaders сейчас наверняка покажется слишком очевидным. Идея состояла в том, чтобы сначала уничтожать самые правые или самые левые вертикальные колонны захватчиков. Это увеличивало горизонтальную дистанцию, которую инопланетянам предстояло пройти, прежде чем они спустятся поближе к игроку. Когда захватчики достигали вашей движущейся горизонтально лазерной пушки, вы теряли одну из трех жизней (к слову, именно с тех пор и очень долгое время в большинстве игр геймеру давалось





именно три попытки).

До этого практически все игры были типа «мячик-ракетка» (их стратегия сводилась к одному: ударить мячик правильной стороной своей ракетки), гонка-ми (главное – не разбейтесь) или представляли собой тир со световым ружьем (только попадите в цель). Space Invaders показала, что в видеоиграх есть место и для более интересных схем.

День ото дня стратегии становились разнообразней, поток все усложняющихся игр не ослабевал, а тем временем появился новый жанр. И если верно, что подражание – самая честная форма лести, то Нисикадо в конце 70-х и начале 80-х должен был чувствовать себя на седьмом небе от такого рода восхвалений. С возникновением нового направления в аркадах стало появляться больше игр с инопланетными захватчиками, которые предлагали экшн в стиле SI, но с дополнительными особенностями – скажем, поединки с монстрами, пикирующими на игрока подобно инопланетным орлам, или разнообразными уровнями, такими как Phoenix, Galaga и самый первый клон Space Invaders, Galaxian. «Из всех подражаний Space Invaders, – отметил Нисикадо, – Galaxian произвела на меня самое большое впечатление. Там были очень красивые цвета».

Сложно переоценить значение картинок из Space Invaders для мировой поп-культуры. Достаточно внимательно оглядеться вокруг, чтобы обнаружить что-либо, связанное с SI, – от ретро-футболок (на днях одну такую маечку с надписью Space Invaders мы заметили на вполне нормальном пассажире московского метрополитена! – Прим. ред.) и современных логотипов (таких, как использовавшиеся для серии концертов Video Games Live, организованной Томми Талларико, талисман которой – инопланетянин в наушниках) до произведений искусства.

Да, именно так! Тайный художник, известный как Space Invader, или просто Invader, создал великолепные мозаичные копии классических персонажей Space Invaders, и теперь их можно увидеть в разных городах США. «Я об этом слышал, – заметил Нисикадо насчет мозаик. – До меня доходили слухи, и я знаю об этом человеке, но я никогда его не встречал».

Тем, кто хочет посмотреть на мозаику Invader'a, стоит заглянуть на <http://www.space-invaders.com>. На этом же сайте есть карта «захваченных» мест. Ну а самую известную его работу можно найти на знаменитом знаке Hollywood.



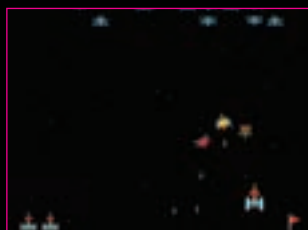
**Нисикадо «рисовал графику, собирал оборудование и программировал» Space Invaders**



## Космические наследники

Автор: Алексей Беспалько, [retrofreak@mail.ru](mailto:retrofreak@mail.ru)

Продолжателей гела Space Invaders не счесть, но некоторые (особенно игры Namco) стоит упомянуть особо.



### B Galaxian

(Namco, 1979)

Впервые по-настоящему использовался цвет. До нее игры делались либо монохромными, где картинку раскрашивали покрывающие экран полосы разноцветной пленки (так было и в Space Invaders), либо цветными, но с однотонными объектами.



### Gorf

(Midway, 1981) –

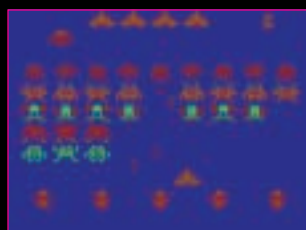
игра опередила свое время, наметила дальнейшие пути развития жанра – в ней имелось 5 миссий с разными бэкграундами и непохожими врагами (львиная доля которых, правда, все равно позаимствована из SI и Galaxian), а на пятом уровне поджигал босс.



### Space Invaders

для Atari VCS/2600 (Atari, 1980)

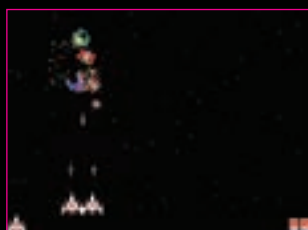
заметно отличалась от версии для игрового автомата, и нельзя сказать, что в худшую сторону.



### Space Commanders

(Columbia Data Products, 1983) –

лучший клон Space Invaders на IBM PC. Благодаря свободе перемещения в четырех направлениях, вы уже можете не просто таиться за укреплениями, а выйти в авангард и биться с инопланетянами лицом к лицу.



### Galaga

(Namco, 1981),

продолжение Galaxian, отличалось тем, что в нем инопланетяне были способны захватить ваш звездолет. Потом вы могли его отбить и использовать в сражениях уже два истребителя одновременно!



### Spac3 Invaders Extr3me

(Taito, 2008),

самая новая игра из серии Space Invaders (если не считать RTS Space Invaders Even, которая ожидается на Wii в этом году), в конце февраля вышла в Японии на DS, но уже есть демоверсия и для PSP. Вполне в духе времени в SIE исполнены звуковые эффекты (вспомним Rez), а выглядит игра как перформанс клубного VJ.



Созданное Томохиро Нисикадо стало краеугольным камнем видеоигр. Интересно, узнает ли публика Нисикадо-сана в Японии? «Я дал множество интервью и появлялся на телевидении, когда Space Invaders была популярной игрой, – ответил мэтр. – Люди, которые были в теме в то время, узнают меня». Огромные роялти, отчислявшиеся за его произведение, не сделали Нисикадо миллионером. «Я не получаю роялти с какой-либо игры или продукта, связанного со Space Invaders, – объясняет он. – Все уходит Taito».

Под маркой Mastif, принадлежащей Taito, несколько лет назад была выпущена игра для Nintendo DS под названием Space Invaders Revolution, которая предлагает и оригинал, и его усовершенствованную версию с дополнительными видами оружия и врагов. Она получила в основном очень сдержанные отзывы. Когда критик говорит, что игра «выглядит устаревшей», а не «сделана в стиле ретро» – это не самый лучший показатель коммерческого успеха. Да и для многих современных геймеров она оказалась чересчур простой.

Напоследок мы поинтересовались у человека, имя которого вписано золотыми буквами в историю видеоигр, тем, что он думает о современных проектах. «Конечно, меня поражают графика и 3D-технологии, – без колебаний ответил он. – Но я думаю, что контент частенько слабее. Геймплей не слишком впечатляет». И, приобщившись к мудрости отца-основателя целого жанра, мы поздравляем с тридцатым днем рождения трясущих щупальцами «Космических захватчиков», которые немало сделали, чтобы в их время всем жилось веселее. СИ



# В НОМЕРЕ:

• ЭФФЕКТИВНЫЕ БЛОКИ ПИТАНИЯ • АКУСТИКА 2.0 • СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ • ЖЕСТКИЕ ДИСКИ • РАЗГОН AMD PHENOM X3 И X4 • МОДДИНГ: ТУРБИННОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

КОМУ НУЖЕН КИЛОВАТТ? КЛЮЧЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ БЛОКОВ ПИТАНИЯ СТР.56

# ЖЕЛЕЗО

#06 | 52 | ИЮНЬ 2008

В ЖУРНАЛЕ:

новости, обзоры,  
тесты, помощь  
и советы

52

УСТРОЙСТВА  
В НОМЕРЕ

(game)land  
hi-tun media



## ГЛАВНОЕ – МОЩНОСТЬ?

032-048

ЦВЕТ КАК ДАННОСТЬ

струйные принтеры  
держат марку

ДВА – НОЛЬ

вторая волна  
стерео-акустики

ТЫСЯЧА ГИГАБАЙТ

объем не в ущерб  
характеристикам

Разгон AMD Phenom X3/X4  
Моддинг Охлаждение твин-турбо  
Технология Многопоточные вычисления

DVD в комплекте

# ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 4 ИЮНЯ



# SQUARE ENIX-



Автор:  
Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru





Эта компания, которой принято восхищаться. За двадцать лет существования она неоднократно доказывала свое превосходство в жанре ролевых игр, фактически, создав идеальную модель JRPG, идеи которой не стыдится заимствовать ни один желающий добиться успеха разработчик. Square Enix заслуженно считается мастером экспериментов и компанией, чьи задумки настолько смелы и масштабны, что едва умещаются в рамках одного проекта и одной игровой вселенной, и потому с рождения оказываются обреченными на многосерийность. В «скворечнике», как любят называть ее

фанаты, работают люди, заставившие миллионы игроков рыдать на сцене смерти Айрис, создавшие один из первых полнометражных CG-фильмов, объединившие миры японских ролевых игр с диснеевскими историями и их персонажами. Square Enix, наконец, спонсирует лучшие аниме-сериалы, покоряющие не только Азию, но и США, и Европу, после чего выпускает с десяток игр по их мотивам, зачастую бесполовых, но все же вылизанных до блеска и потому так же популярных. Square Enix – лицо японской игровой индустрии. В головах американцев и европейцев давно уже сформировался образ компании, которая

всегда и везде сделает все ярко, красиво, сочно, красочно, предельно увлекательно, незабываемо, дорого, роскошно... Список достоинств Square Enix можно продолжать бесконечно. Все, кто если не более-менее интересуется историей игровой индустрии, то просто следит за новинками, знает, что покупая игры со значком этого издателя на обложке, он делает гарантированно правильный вклад своих денег. Но всё ли так гладко у создателей нескончаемой фантазии? Не встречались ли на пути финансового благополучия, баснословной прибыли и фанатичной преданности делу камни, пороги, беды и конкуренты?

# ТЕМНЫЕ ПЯТНА ИСТОРИИ



## The Bouncer (PS2, 2000)

Первая игра Square на PS2 превозносились до небес во время разработки, но была разбита в пух и прах после релиза. The Bouncer является примером того, как затея издателя оказалась слишком оригинальной и в результате была не понята ни прессой, ни расхватавшими ее как горячие пирожки геймерами. Геймплей здесь назывался не иначе как «playable action movie», а сюжет рассказывал историю трех героев. Сразу. Игру не спасал ни дизайн персонажей от Тецуи Номуры, ни достойный саундтрек, и лишь графика — то, что всегда заставляет говорить «Ах!» после выхода консолей нового поколения — по-настоящему внушала. Руководитель проекта, Такаси Токита, не раз в своих интервью касался именно этого аспекта игры, уклончиво и двусмысленно намекая: «Главное в The Bouncer — это, конечно, концепт. Если смотреть на успех с этой точки зрения, то мы, безусловно, достигли многого». Любовная история (поклонники Final Fantasy делают многозначительное

«кахм»), неповоротливая камера, непонятно зачем сузившиеся ближе к финалу коридоры, а также «вдохновенная Tobal и Ehrgeiz» боевая система... В 2001 году господин Такаси говорил, что никаких планов по созданию сиквела нет, но в тот же момент заявлял: «Даже если их нет сейчас, это не значит, что сиквел не выйдет». Время прошло, продажи сказали свое слово. Ныне The Bouncer вспоминается как страшная нелепость. Но заслуженно ли?

### СРАВНЕНИЕ:

2000 год был очень и очень удачным для Square. В феврале в свет вышла Vagrant Story (так и не получившая продолжения), в июле — Final Fantasy IX. К релизу готовилась десятая часть Final Fantasy, и The Bouncer сыграл важную роль в финальной отладке проекта: создатели спешно латали дыры и доводили до ума то, что могло не понравиться игрокам. PS2 нуждалась в сильных

играх, однако многие издатели предпочли остаться на все еще популярной PS one. Так, например, в 2000 году выходит Persona 2: Eternal Punishment от Atlus, добившаяся, наконец, западного релиза, а также Fear Effect от Eidos, в высшей степени необычный проект, достойный появления на более мощной платформе.



## Unlimited Saga (PS2, 2002)

Рожденная уже после слияния Square и Enix, Unlimited Saga настораживала давних поклонников сериала одним простым штрихом: отчего-то не выделенной буквой G в названии. Будучи девятой по счету игрой сериала, она отошла от многих канонов, что вполне справедливо обидело фанатов и несколько удивило прессу. Даже несмотря на то, что вышедшее годом позже европейское издание продавалось по существенно заниженной цене да в красочной коробке с бонус-дисксом (где располагалась демо-версия Final Fantasy X-2), изучение игры давалось очень нелегко. Слишком многое зависело от случайных элементов, слишком медленным и неповоротливым казался геймплей после неожиданного превращения Unlimited Saga в подобие настольной игры. Рассеять негодование могла лишь красивейшая графика, но и та оказалась под ударом: когда народ хочет красивой трехмерной картинкой, незачем подсовывать ему стилизован-

ные с левой руки рисунки пусть даже и от известных художников. Пресса разделила настроения геймеров, дала оценку «ниже среднего» и назвала главным достоинством игры... демо-диск и музыкальное сопровождение, которое, впрочем, в Европе отдельно не издавалось.

### СРАВНЕНИЕ:

В период с 2002 по 2003 год владельцы PS2 ждали трехмерной графики. Хорошей, красочной, дорогой трехмерной графики. Не такой, как в Tekken 4, но как в The Bouncer, например, FF X, KH или MGS2: Sons of Liberty. То, что предлагала Unlimited Saga, в наше время делают не самые богатые японские разработчики — у них получается немного тускло, но оригинально и не перегружено абсолютно лишними нововведениями. Square Enix выбрала не то время, чтобы показывать рисованную графику, и не тот сериал, на котором следовало бы проводить эксперименты.





## Chocobo's Dungeon 2 (PS one, 1998)

Обожатели Final Fantasy могут любить чокобо или ненавидеть, однако в конце девяностых деться от них было некуда, и с наступлением желто-бело-черной курицы-страуса-воробья пришлось мириться. Геймплей Chocobo's Dungeon напоминает Pokemon Mystery Dungeon, только вместо любимого покемона управлять приходится, собственно, чокобо. Куропатка, родственников которой мы с фермерским рвением разводили в FF VII, путешествует по случайно генерируемым подземельям и встречает старых знакомых. Вроде муглов, еще одного «я люблю FF, но терпеть не могу всех этих каваюшек». Нетрудно догадаться, что Chocobo's Dungeon 2 создавалась с прицелом на младшую аудиторию геймеров, что, впрочем, нисколько не скрывает

ее глубины: поисками заправленных в подземельях сокровищ с упоением занимались и взрослые люди. Взрослые. Люди. Ищут сокровища. В образе куропатки.

### СРАВНЕНИЕ:

На дворе 1998 год (1999 в США). Мир восторгается Metal Gear Solid, заканчивает проходить Chrysler Building в Parasite Eve и потирает ручки в ожидании PE II. Где-то на горизонте маячит подкрашенный порт Chrono Trigger, а вслед за ним мчится размазанный и непонятный Chrono Cross. Япония замерла в ожидании Valkyrie Profile. На этом фоне выход Chocobo's Dungeon 2 в США, неудачного сиквела кошмарно неудачной игры, ничем, кроме как безоб-

разием, назвать нельзя. Показательно низкие продажи и оценки прессы по обе стороны океана – тому лишнее доказательство.



## Drakengard (PS2, 2003)

В мире видеоигр есть перешедшие из литературных традиций шаблоны, которыми одни могут пользоваться по щелчку пальцев и не вызывая негодования игроков, а для других это – табу, то, что обязательно вызовет порицание и насмешки. Так, история Drakengard и ее персонажи – шаблон на шаблоне, даром что с драконами. А история создания и локализации Drakengard на Западе – представление, достойное выступления под аккордеон. Вместо переименования персонажей и перерисовки их портретов, Square Enix избирательно поменяла музыкальные композиции в саундтреке, а более-менее спорного героя, Леонарда, что в японской версии нарекается, без стеснения, «педофилом», превратили в «любящего детей человека». Впрочем, непонятым оказался вовсе не сюжет, но игровой процесс, который президент Square Enix USA Дзюн Ивасаки без лишней скромности назвал «превосходным гибридом жанров». Удовлетворительные продажи в Японии, тем не менее, были недостаточным основанием для подобного заявления: играть было не только неинтересно, но и неудобно. Сиквел, что примечательно, исправил ряд проблем оригинала, но наплотил новых, из-за чего будущее Drakengard остается под вопросом.

### СРАВНЕНИЕ:

Февраль 2003 года: на улицах Токио празднуют третье явление Shin Megami Tensei, по-

лучившее название Nocturne и удостоившееся издания не только в США, но и в Европе. Square Enix выпускает весьма спорную Final Fantasy X-2 (что, однако, оказывается всяко лучше полетов в Drakengard) и один из главных хитов на GBA, Final Fantasy Tactics Advance. Компания Acclaim готовится объявить о своем банкротстве. Позор Drakengard остался незамеченным.



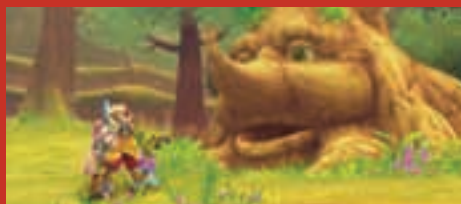


## Dawn of Mana (PS2, 2006)

Вполне справедливо рассудив, что поклонников старых игр сериала... Mana сейчас днем с огнем не сыскать, и для хороших продаж во всех трех регионах (позднее от издания в Европе откажутся) требуется заняться привлечением новой фанбазы, Square Enix совершила ошибку «номер один»: сделала ставку на графику. В дополнение к красивой обертке прилагался спешный, суетливый, суматошный геймплей, чем-то напоминавший Kingdom Hearts, но, впрочем, оказавшийся недостаточно глубоким, интересным и увлекательным. Первый камень от рецензентов полетел в глупейшее «поуровневое» деление игровых зон, а уже следующий булыжник упал на прикрученную красного словца ради необходимости пользоваться дарами физического движка Havok, чье наличие обрекло игроков на бесконечно скучные и унылые головоломки из серии «передвиньте кубики, господа детсадовцы». Про никудышное управление и заслуживавшую дюжину пощечин камеру издателю напомнили уже сами геймеры. Dawn of Mana разошлась тиражом в 70 000 экземпляров.

### СРАВНЕНИЕ:

В 2005 году в США неожиданно издали Digital Devil Saga от Atlus – образец хардкорных японских ролевых игр. В 2006 же Atlus показала, каким она видит смешение жанров: где уместны ролевые элементы, а куда лучше приткнуть экшен. Devil Summoner: Kuzunoha Raidou, возможно, не мог похвастаться столь пестрой картинкой, какой пыталась покорять Dawn of Mana, однако он был в меру дерзок и самобытен, и его боевая система казалась куда более интересной и сбалансированной. Там, где Square Enix всегда видела «button mashing», другие понимали – по вкусу это придется немногим.



## Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2, 2006)

Сняв табу с создания сиквелов к Final Fantasy, Square Enix ощутила небывалую мощь в своих руках: фактически, компания могла взять любую игру сериала и выпустить что-нибудь «по мотивам», красивое, бестолковое, но гарантированно окупающее затраты на разработку. Dirge of Cerberus стал одним из таких проектов. Любой, кто близко знаком с седьмой Final Fantasy, десять долгих лет ждал возможности вернуться в этот мир, встретить полюбившихся героев и еще раз пробежаться по знакомым локациям. «Нет проблем!» – сказали в Square Enix и показали большой палец. – Будет сделано!» В итоге Dirge

of Cerberus оказался простым, как линейка в двадцать сантиметров, шутером с невероятно красивой графикой, потрясающими заставками и сюжетом, проливающим на историю FF VII столько же света, сколько и тени – лица все, вроде, узнаваемы, но стоило ли перегружать повествование дополнительными персонажами, вопрос спорный. Как и любой фансервис-проект, игра оказалась необычайно легкой. Японская версия проходила без знания языка и основ управления, с двумя видами оружия и без представления о том, что, оказывается, здесь тоже можно пулять фэерболы.

### СРАВНЕНИЕ:

PS2 жмется в угол – скоро на ее место придет PS3, и никакая Persona 3 не вернет консоли первенство. Final Fantasy XII оказывается чудо как хороша, но еще чуднее смотрится Okami. Dirge of Cerberus осторожно пристраивается к новой Onimusha: Dawn of Dreams, однако в сравнении с ней терпит поражение за поражением. Нелегко фансервисному проекту приходится на американском и европейском рынках, не понимают там мощные геймеры прелести таких забав, да и японского певца Камуи Гакта не понимают. Кто он, зачем он? Расскажет Crisis Core.





## Final Fantasy VIII (PS one, 1999)

Для многих фанатично преданных Square Enix (Square в прошлом) игроков, Final Fantasy – неприкасаемый сериал, предназначенный для восхищения и обожания исключительно. Для других же это – полигон для высмеивания оригинальных идей. FF эпохи PS one оказались настолько непохожими друг на друга, что любые изменения воспринимались в штыки. Мол, выкачивать магию – это нелепо, как и множество других затей в боевой системе. Большинство обидчиков, кстати, собрал сюжет восьмой части, обруганный за скучных героев (и «бесполезную, беспомощную Сельфи») и не доведенные до развязки романтические моменты. Игра, получившая 37 из 40 баллов у Famitsu и 9 из 10 баллов у Edge, и по сей день находит своих критиков. Одним из них является Сергей Цилюрик, в своем ЖЖ (timedevourer) неоднократно доказывающий: восьмая «финалка» – это копилка ошибок Squaresoft. Разумеется, с этим мнением можно и нужно не соглашаться. Для многих она стала первой, и, возможно, самой любимой игрой на PS one.

### СРАВНЕНИЕ:

14 октября в свет выходит Threads of Fate, еще одна прессой возведенная в культ, но распот-

танная игроками игра. И хотя это не ролевой проект в привычном понимании, в нем можно заметить ряд черт, которые Square неоднократно будет пытаться реализовать в экшн-проектах. В ноябре на прилавках магазинов появляется сказочно красивая Chrono Cross, точно так же собравшая по максимуму баллов, но очень разочаровавшая многих заждавшихся продолжения Chrono Trigger игроков. Наконец, в декабре появляется Parasite Eve II... и история повторяется в третий раз.



## Chocobo Racing (PS one, 1999)

Есть такой гоночный сериал – Mario Kart. Он идеально подходит тем, кто не верит в гонки с чисто технической точки зрения. Мол, как это вообще возможно обогнать противника, если он едет впереди тебя и, очевидно, занимает наиболее выгодную траекторию. В Mario Kart эту проблему решают зеленые и красные черепахи панцири. Но там, где Марио и Йоши король дорог, чокобо и муглы – ленивые пешеходы. Их появление на гоночной трассе не оправдано абсолютно ничем. Ненавистники желтых цыплят шутят: «Стоит спросить у «Гугла», что привлекательного можно найти в управлении мини-машинкой от клюва желтой курицы, и ваш компьютер гарантированно покажет синий экран смерти». Да, гонщиков можно обвешивать ак-

сессуарами, а среди секретных персонажей за таились протагонисты седьмой и восьмой FF, но... Простите, эта курица даже не умеет водить машину! Чтобы хоть как-то подстегнуть продажи Chocobo Racing, американское отделение Square устроило серию конкурсов, разделенных по возрастным категориям. Победителям полагался плакат и чокобо-часы.

### СРАВНЕНИЕ:

Плакаты, выдаваемые американским издателем, ясно говорили: «в мире есть десятки игр лучше, чем эта, и мы решительно не понимаем, что интересного вы нашли в цыплячьих гонках». На полках магазинов лежат SaGa Frontier 2, Front Mission 3, Vagrant Story, Legend of Mana, Threads

of Fate, Chrono Cross, Parasite Eve 2 и Final Fantasy IX – налетай, не скупись! И люди не скупались. Не забывая, впрочем, прихватить копию Chocobo Racing. А вдруг шедевр?

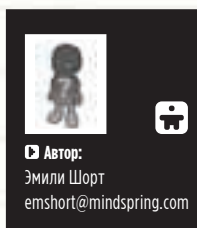


«Спорно», «непонятно» – определения, как нельзя лучше подходящие описанию этих игр. Игровая журналистика может осуждать такими показателями, как продажи, оценки иностранной прессы, но для геймеров, которые проходят игры и неосознанно закрывают глаза на

очевидные технические недостатки, подобные заявления вряд ли что-нибудь значат. С тем же успехом «провальными» можно назвать и такие игры, как первая Parasite Eve (фу, графика, фу, глупая боевая система!), и Threads of Fate (косоплапое безобразие!) и, чем черт не шу-

тит, Final Fantasy XII (где слащавая «лав-стори»?!). Мнения об этих играх разные, пожалуй, слишком разные, и именно потому они вызывают столько споров. Это нормально. Это именно тот случай, когда на вкус и цвет фломастеры – разные. **СИ**





# СЮЖЕТ, СЦЕНА ЗА СЦЕНОЙ

## От редакции:

Превратить обычную историю в игровой сценарий не так просто. Как встроить в рассказ взаимодействие игрока с миром? Какие возможности есть у персонажа в каждом из эпизодов? Что он может изменить, а что произойдет независимо от его воли? Наконец, кем из персонажей управляет игрок в каждой конкретной ситуации? Эти вопросы особенно актуальны для жанра interactive fiction (IF, интерактивной литературы), выросшего из текстовых квестов восьмидесятых и до сих пор процветающего в игровом андерграунде. Игрок описывает свои действия простыми предложениями («пойти на север», «поговорить с грустным клоуном», «открыть ящик»), и в ответ получает текстовый же доклад – что в результате произошло. Впрочем, «доклад» на деле может оказаться сколь угодно захватывающим и поэтическим описанием. Хороший автор интерактивной литературы сочетает в себе лучшие качества писателя и геймдизайнера, и некоторые приемы, которыми они пользуются, неплохо было бы взять на вооружение и создателям игр других жанров. В этой статье о своем творческом методе рассказывает известная IF-писательница Эмили Шорт (Emily Short).





**К**огда я планирую сюжет новой игры, то представляю его себе как последовательность эпизодов. Это не значит, что действие должно развиваться строго линейно – события могут происходить в разном порядке; возможно, в сюжете появятся разветвления или игрок что-то сможет пропустить, если будет действовать определенным образом. Но, тем не менее, я рассматриваю структуру игры именно в терминах сцен. У сцены есть четко определенные начало и конец. Обычно она происходит в фиксированном месте на игровой карте, а значит, может автоматически начинаться, как только игрок попадает туда (как в City of Secrets), или, наоборот, я перемещаю его туда в нужный момент. Следуя совету, который мне когда-то дали по поводу писательского ремесла, я стараюсь, чтобы большинство эпизодов заканчивались некой ясной «зацепкой». В идеале, в конце сцены игрок должен увидеть происходящие события под новым углом, узнать о новой проблеме, требующей решения, или задаться вопросом о том, что произойдет дальше. Сохранение интриги – очень важный инструмент, помогающий удерживать человека за игрой.

Но законов традиционной литературы недостаточно, когда речь идет о литературе интерактивной. Так, сцены в моих произведениях, как правило, можно отнести к одному из нескольких типов, различающихся тем, какого рода действия ожидаются от игрока. Перечислю их в примерном порядке возрастания «накала страстей».





## Атмосфера

Фрагмент, создающий настроение. Обычно это короткая «вставка» из нескольких ходов, во время которой игроку не приходится делать ничего существенного – можно просто оглядеться или осмотреть какие-то окружающие предметы. По моим наблюдениям, атмосферные сцены особенно хороши, если вам надо показать, что игрок оказался в странной или опасной ситуации. Они также могут использоваться как «перебивки» между двумя эпизодами, насыщенными действием. Если

каждая сцена полна драматических событий, то, как ни странно, ни одна из них не кажется по-настоящему важной.

В некоторых играх такую роль берут на себя сны и видения. (В *City of Secrets* есть несколько снов, выполняющих двойную функцию: во-первых, игрок получает в них небольшие подсказки, а во-вторых, сны предлагают ему альтернативу привычной механике взаимодействия с миром.)

Трудность в создании такого рода сцен заключается в том, что необходимо «выжать» макси-

мум из отведенного количества ходов: каждый звук, каждый образ, каждое действие, которое игрок может совершить, – все должно работать на создание у него нужного настроения. Чтобы человек не бросился «использовать все на все», лучше предоставить для исследования лишь несколько объектов. Если вы ответите всего два или три хода на изучение места с большим количеством интерактивных предметов, у игрока может возникнуть ощущение, что он пропустил что-то важное.



## Ловушка

В этой сцене игрок «застрял» и не может ничего сделать. Я ставлю ее сразу после «Атмосферы», потому что эти два типа очень схожи – разница только в том, что в сцене-ловушке игрок *ограничен* в своих действиях. Таковы поездка на лимузине в *When in Rome 1*, начало *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, путешествие в коляске из *Masquerade*... без сомнения, есть и другие.

## Классическая головоломка/манипуляция

Здесь игроку нужно выполнить определенную задачу, чаще всего – решить головоломку, связанную с физической манипуляцией объектами. В «сюжетно нагруженных» играх я стараюсь использовать такие сцены осторожно по ряду причин: сами по себе они никуда не продвигают историю; неизвестно, сколько времени займет их решение (а значит, может сбиться динамика повествования), да и не всегда удается придумать хорошее объяснение тому, зачем вообще в середину рассказа вставлена головоломка. Однако, при всем при том, они не бесполезны. Многие тестеры рассказывают, что им понравились (весьма редкие) моменты физического взаимодействия в *Floatpoint*, потому что они позволяли почувствовать окружение так, как не смогли никакие разговоры, осмотры достопримечательностей и чтение компьютерных чипов; а поскольку именно создание окружения – одна из сильных сторон интерактивной литературы, было бы глупо не использовать и эту возможность тоже.

Если настоящие головоломки покажутся неуместными, есть еще один вариант – предложить игроку произвести простые физические действия, имеющие какой-нибудь интересный эффект. Заставьте других персонажей комментировать происходящее (*Lost Pig* замечательно обыгрывает тривиальные поступки главного героя Гранка, изображая реакцию гнома и свиньи на них), увенчайте выполнение рутинной работы неожиданным исходом (хороший пример – *Act of Misdirection*: действия, которые игрок должен выполнить, чтобы показать фокус, достаточно очевидны, однако результаты их просто невероятны). Удивительно, насколько богаче можно сделать игру, просто заготовив специальные ответы на обычные действия. Каков платиновый брусок на ощупь? Что герой думает, забирая его? Можем ли мы сказать об этом что-то большее, чем просто «Взял»? Внимание к подобным деталям может наполнить даже обычные «головоломные» действия сюжетной начинкой.





## Исследование

В этой сцене игрок должен выяснить что-то или, возможно, увидеть серию подсказок. Сцена заканчивается, когда игрок узнает все, что нужно — исследуя ли какое-то физическое пространство, перечитывая ли книги, общаясь ли с персонажами или анализируя компьютерную базу данных.

Главная задача такой сцены — возбудить у человека любопытство и вознаградить его за поиски истины. Великолепный пример —

Anchorhead. Хотя структура игры не всегда четко разбивается на сцены, в ней есть несколько головоломок, заставляющих искать ответ, который герой одновременно хочет и боится получить. Здесь особенно важно мастерски выстроить цепь намеков. Правильно сделанная исследовательская сцена может послужить катализатором напряжения, предвосхищая дальнейшее развитие событий.



## Путешествие

В этой сцене игрок прибывает в новую локацию (возможно, заезжая еще куда-то по пути). Путешествие — хороший способ познакомиться человека с миром, где разворачиваются события, дать ему представление о том, насколько далеко друг от друга находятся населенные пункты. Если в игре большая открытая карта, геймера можно провести по ней фиксированным маршрутом, чтобы потом ему было легче ориентироваться. Именно так открывается Floatpoint: я хотела дать игроку с самого начала осмотреться в чужом мире, чтобы он, во-первых, понял, какое это странное и в то же время прекрасное место, и, во-вторых, почувствовал себя неуверенно, входя в инопланетный город один, без сопровождения.

Динамику сцене-путешествию задать непросто. С одной стороны, если игрока толкают по предопределенному пути, это выглядит неуклюже; с другой, если позволяют самому отдавать команды для передвижения и изучать обстановку, он может отвлечься и замеш-

каться гораздо дольше, чем это предполагает автор. В Floatpoint я попыталась избавиться от этой проблемы, назначив герою встречу и постоянно напоминая о ней, — не самое изящное решение, к тому же при желании игрок все равно мог проигнорировать эти сообщения и заняться чем-нибудь еще.

Другой способ — выдать геймеру попутчика. Например, в City of Secrets есть несколько сцен, когда героя ведет куда-то другой персонаж, который не позволяет ему отклониться от маршрута на сравнительно открытой карте. An Act of Murder начинается сходным образом — игрока представляют всем персонажам и показывают ему большинство локаций перед тем, как разрешить свободно передвигаться. Мне это нововведение показалось слишком стремительным — на геймера сразу наваливается столько информации, что он не в силах всю ее воспринять. Однако оно сыграло свою роль, дав мне представление о форме игровой карты и местонахождении людей на ней.



## Фильм

Последовательность событий, которая проигрывается в присутствии человека, однако он ничего не может сделать, чтобы прервать ее. Автор хочет, чтобы геймер, например, прослушал какой-то разговор, или увидел, как другие персонажи делают что-то важное. Хитрость здесь в том, чтобы занять чем-то играющего, пока «ролик» движется к развязке ход за ходом — и авторам интерактивной литературы удается делать это с переменным успехом. Одним из наиболее удачных примеров можно считать Christminster, использующую множество способов «зафикси-

ровать» героиню на одном месте, пока другие персонажи беседуют в ее присутствии — иногда она подслушивает чужие разговоры, боясь, что ее обнаружат; иногда просто занята чем-то еще.

Иногда игроку стоит предложить небольшую головоломку, пока развиваются события, но и здесь возникают проблемы — что если решение займет слишком много времени, или слишком мало?

Если игрок может изменить ход событий в сцене, то перед нами не фильм, а головоломка на время или диалог.







## Головоломка на время

Повторюсь — я стараюсь очень осторожно внедрять головоломки в игры с сильной сюжетной составляющей, но задача на время может очень эффективно сфокусировать внимание игрока во время эмоционального кризиса. Некоторые образцы интерактивной литературы «переходного периода» (Anchorhead, Christminster) часто используют такие сцены в самых напряженных эпизодах. В более поздних играх дизайнеры отошли от этой техники, потому что ее можно считать жестокой и несправедливой по отношению к игроку: при первой попытке прохождения они действительно кажутся напряженными и эмоционально насыщенными, но если человек терпит поражение, и ему приходится снова и снова перепроходить их, они теряют большую часть своего «заряда». И подобное происходит не только в интерактивной литературе: точно такие же проблемы у меня возникли с Portal. Именно чтобы избежать утомительного переигрывания, я сделала задачу на время в конце Savoir-Faire гораздо бо-

лее простой, чем большинство финальных головоломок: я хотела, чтобы сцена была эмоционально насыщенной, но игрок все равно проходил ее с первого раза. С другой стороны, многие жаловались, что головоломка оказалась *слишком* простой, и это снизило «градус» напряженности. Сейчас я думаю, что моя ошибка была в том, что я не сделала последние шаги достаточно сильными с точки зрения повествования. Если бы манипуляции, требуемые для решения головоломки, были простыми для игрока, но сложными для героя, если бы ему пришлось испытать боль, утрату или эмоциональный срыв — тогда сцена могла бы стать более проникновенной. По моему мнению, Heroine's Mantle, во многих аспектах «неправильная» игра, именно это делает правильно, хотя и в комически-преувеличенной манере. После множества адски сложных и просто нечестных головоломок, финал (насколько я помню, ведь прошло уже несколько лет) не нагружал мозг, но был очень эмоционально насыщенным.



## Диалог

Разговор с NPC, в котором должны быть затронуты определенные темы, прежде чем он закончится. Иногда эти темы всплывают в произвольном порядке. Иногда человек может отвлекаться и говорить о чем-то другом. Но основой сцены-диалога является то, что NPC должен сказать игроку, и то, что тот хочет услышать. (Если разговор нужен только для того, чтобы геймер мог что-то выяснить, я считаю эту сцену исследовательской.) Поединки и романтические эпизоды тоже можно назвать разновидностью диалога в том смысле, что они предполагают некое взаимодействие NPC с главным героем, доводимое до логического завершения (или одного из возможных завершений). В игре Pytho's Mask есть разговоры, танец и поединок на мечах — все это я считаю диалогами, хотя технически в каждой из этих сцен игрок делает разные вещи. Диалог — хороший способ ввести сюжетные разветвления и позволить человеку принять решение. Разговоры

(или поединки) часто могут пойти в том или ином направлении, давая игроку выбор между эмоционально или морально значимыми вариантами. Мои диалоги чаще всего бывают двух сортов: другой персонаж задает игроку вопрос и должен получить ответ, либо происходит некий конфликт между героем и NPC, который может разрешиться «хорошо» или «плохо». Диалоги несут особенно сильную смысловую нагрузку. Каждый ход игрок получает новую информацию и встает перед очередным выбором. Это делает такие сцены напряженными — и означает, что, возможно, вам не стоит ставить много диалогов подряд, иначе человек может устать и истощить свою способность к эмоциональному восприятию. Тихие атмосферные сцены дают возможность передохнуть, а также шанс проникнуться сюжетом и ближе познакомиться с миром игры. Без них история будет полна драматических событий, но они не произведут должного эффекта.







## ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.

Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.



## За кулисами

Когда я выстраиваю структуру сюжета, то составляю список сцен, которые должны произойти. Для этого я стараюсь заранее многое продумать: каковы ключевые моменты истории? Что игрок должен узнать перед ними, чтобы они оказали на него максимальное воздействие? Что вызовет в нем эмоциональный отклик? Ответы на какие вопросы он захочет получить?

Не слишком ли часты повторы — много напряженных моментов подряд, или чересчур долгое затишье?

Даю ли я игроку поводы строить свои предположения о чем-либо? Есть ли в конце ключевых сцен «крючки», которые заставляют вернуться к игре, чтобы узнать больше? (Самые успешные произведения интерактивной литературы — Anchorhead, Christminster, Delusions, Act of Misdirection — богаты такими «крючками», предлагая геймеру несколько главных вопросов в начале игры и малые тайны по ходу сюжета.)

Стоит ли рассказывать историю с какой-то одной точки зрения или лучше познакомить человека с разными версиями одних и тех же событий? Как представить эти альтернативные версии: через исследование или диалоги, или, возможно, мне нужно позволить самому игроку стать другим персонажем?


Кто в каждый конкретный момент совершает трудный выбор? Возможно, игрок должен видеть соответствующую сцену именно с точки зрения этого героя?

Кого в каждый конкретный момент обуревают сильные чувства, особенно скорбь или страсть? Возможно, игрок *не должен* видеть соответствующую сцену глазами этого героя — потому что совсем не просто заставить геймера испытывать те же чувства в этот момент. В телесериалах часто используется прием, который я для себя называю «дистанцированием от горя»: когда герой узнает о смерти или каком-то другом ужасном событии, камера *отъезжает* от него, позволяя нам

увидеть его на расстоянии, читать язык тела пораженного горем человека, а не рассматривать его лицо крупным планом и слушать всхлипы. Такое отдаление позволяет нам сочувствовать герою, принимая его печаль как свою, а не ощущать себя подглядывающими за ним. Оно помогает нам восполнить отсутствие деталей собственным печальным опытом, не испытывая того смущения, которое иногда возникает, когда находишься рядом с плачущими людьми. Так же, я полагаю (к сожалению, примеров пока привести не могу), и в интерактивной литературе гораздо эффективнее а) дать геймеру заранее знать, насколько плачевны будут для персонажа последствия грядущей неприятности, но потом б) немного «отодвинуть камеру» и «вынуть» игрока из головы этого персонажа, когда беда наконец придет.

Все сказанное справедливо, если речь идет о более-менее линейной истории. Конечно, это не единственный вариант построения сюжетно-ориентированного произведения. Во многих играх вы можете свободно исследовать мир, «находя» ключевые сцены — так, в Plundered Hearts взаимодействие с героем-любовником или злодеем активируется, если вы оказываетесь в нужном месте или решаете определенные головоломки, и многие более поздние игры тоже следуют этой схеме. City of Secrets начинается и заканчивается линейными сценами, но основная игра позволяет вам перемещаться почти без ограничений, «натываясь» на сюжетные события, но потом возвращаясь в «свободное плавание».

Однако, как бы там ни было, когда я планирую свои проекты, я очень часто разбиваю сюжет на эпизоды по описанной схеме.

Оригинал статьи вы можете найти в журнале Эмили Шорт по адресу [emshort.wordpress.com](http://emshort.wordpress.com). 





# Подписка в редакции

СТРАНА  
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

## Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта [www.glc.ru](http://www.glc.ru).
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- \* по электронной почте [subscribe@glc.ru](mailto:subscribe@glc.ru);
- \* по факсу 8 (495) 780-88-24;
- \* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

**КОМПЛЕКТ**  
«Страна Игр» +2DVD  
и «РС ИГРЫ» + 2DVD  
На 6 месяцев –  
3060 руб.  
На 12 месяцев –  
5292 руб.

## Внимание

**Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:**

- \* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- \* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

**Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.** Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу [INFO@GLC.RU](mailto:INFO@GLC.RU) или прояснить на сайте [WWW.GLC.RU](http://WWW.GLC.RU)

**Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:**

- \* свой рабочий адрес с названием компании
- \* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

### ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ  
НА ЖУРНАЛ \_\_\_\_\_

- ☐ на 6 месяцев  
☐ на 12 месяцев

начиная с \_\_\_\_\_ 2008 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте  
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса\*  
☐ на домашний адрес\*\*

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

дата рожд.    .    .    г.

#### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

сумма оплаты \_\_\_\_\_

\* в свободном поле укажи название фирмы  
и другую необходимую информацию

\*\* в свободном поле укажи другую необходимую информацию  
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

### Извещение

Кассир

### Квитанция

Кассир

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Платательщик		
Адрес (с индексом)		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 2008 г.		
Ф.И.О.		
Подпись платателя		

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Платательщик		
Адрес (с индексом)		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 2008 г.		
Ф.И.О.		
Подпись платателя		



# КТО КОВАЛ «МОЛОТ ВОЙНЫ?»



**В** этом году фирме Games Workshop исполняется 33 года. Достигнув былинного возраста, «Мастерская игрушек» собирается с помпой отметить 25-летие вселенной Battlehammer Fantasy Battles (WFB). Представьте: уже без малого четверть столетия мы с вами собираем книги армий и миниатюры орков и гоблинов, высокорожденных эльфов, бретонских паладинов, не считая всевозможных драконов, мантиков, демонов и отродий Хаоса! Тысячи миниатюр вымышленных созданий продаются в «белом металле» и пластике по всему свету, от старой доброй Англии, до Японии и Австралии.

Тысячи поклонников этого коллективного бреда каждую неделю выводят свои армии навстречу победам и поражениям, а общие тиражи книг «Черной библиотеки», дочернего издательства «Мастерской игрушек», давно уже перешагнули миллионный рубеж. Персонажи из обеих вселенных Боевого молота (Warhammer Fantasy Battles и Warhammer 40,000) — космические десантники, тираниды, крысолоуды с дварфами и многие другие — прочно обосновались по ту сторону молотка и завтра станут героями эпических голливудских блокбастеров... Но самое главное, что за всеми этими картинками в книгах армий и кодексах, миниатюрами из блистеров и картонных коробок стоят живые люди, художники и скульпторы. Давайте познакомимся с ними!











## КАРЛ И СТЕФАН КОПИНСКИЕ (KARL & STEPHAN KORINSKI)

**Сайт:** [www.karlkopinski.com](http://www.karlkopinski.com)  
Два брата-графика, чей талант проявился и в стартовых книгах великой шестой редакции WFB, вышедшей в 2000 году: «Империя» и «Орки и гоблины». В мастерстве не уступая Адриану Смитту, братья Копинские вместе с Полом Дейнтоном (главой отдела оформления книг в Games Workshop) создают сотни рисунков. Все оформление изначально делается в цвете, однако, по традиции «Мастерской игрушек», в книгах армий и кодексах вспомогательные иллюстрации, кроме вкладок, должны быть черно-белыми, поэтому для печати рисунки специально обрабатываются. Общий вклад Копинских в новые редакции Warhammer воистину неоценим. Практически каждый месяц выходят переиздания книг армий или новый кодекс — и там мы встречаем их работы. Скрупулезное знание деталей рыцарских доспехов и снаряжения гвардейцев Империи, а также военной униформы в общем, заставляют меня уважать их труд и верить, что именно на таких художниках и держится мир военно-исторической и фантастической иллюстрации.



## АДРИАН СМИТ (ADRIAN SMITH)

**Сайт:** [www.adriansmith.co.uk](http://www.adriansmith.co.uk)  
Адриан Смит начал свою карьеру, работая над оформлением варгеймов Warzone и Chronopia, которые выпускались ныне покойной Target Games. В 1999 году он стал штатным художником Games Workshop. Слегка «чернушный» стиль Смита оказался идеальным для изображения самых мрачных сцен из вселенных «Боевого молота». Оформление книг «Орды Хаоса» стало эталоном изображения демо-нических тварей, и теперь ни одна книга Games Workshop, посвященная Темным богам, демонам и отродьям Хаоса, не обходится без иллюстраций Адриана Смита. По моему мнению, его тираниды еще более зловещи, чем демоны, впрочем, советую убедиться в этом самостоятельно, зайдя на его сайт.  
Фантастические, гротескные и одновременно убедительные образы к карточным коллекционным играм (CCG) по вселенным «Боевого молота», вышедшим в 2002 году, а также же обложки книг «по мотивам» Warhammer (Liber Chaotica и Armageddon) и сборников иллюстраций Босхом «Мастерской Адриана Смита настоящих Иеронимом Босхом «Мастерской игрушек». Из других работ мэтра можно отметить графическую новеллу Broz, созданную им совместно с Пэтом Миллом (Pat Mills), «крестным отцом британских комиксов».





## ДЖЕС ГУДВИН (JES GOODWIN)

**Сайт:** нет

Не зря при упоминании фамилии Гудвин на память приходит «Волшебник изумрудного Города», Джес — действительно «великий и ужасный»! Он занимается концепт-артом и технологическим дизайном пресс-форм для всех боксов Games Workshop и возглавляет 3D-подразделение, в котором после твердотельного моделирования на «Макинтошах» появляются пресс-формы танков и боевых машин. Благодаря Джесу мы знаем, как выгля-

дят Land Raider космодесанта и Devilfish тау. Облик Абаддона-Разрушителя, дизайн космодесантников Хаоса и боевых костюмов тау также разрабатывал он. Не говоря уже о том, что в 1998 году именно Джес создал на бумаге доспех космодесантника, который мы затем увидели в начале в пластике, а потом и на экранах компьютеров в Warhammer 40,000: Dawn of War.



## БРАЙАН НЕЛЬСОН

**Сайт:** нет

Демидург Зеленокожих, создатель самых лучших хаоситов WFB — как рыцарей в «белом металле», так и воинов Хаоса в пластике, Брайан, как и близнецы Перри, долгое время работал в военно-исторической миниатюре, занимаясь XVIII веком и на поле боя. Но навсегда вписал свое имя в пантеон славы Games Workshop, сотрудничав в 1999-2003 годах с самыми убедительными и запоминающимися орками! Почувствовав в создании оргов, великодушных по лепке и концепции, Брайан покинул Games Workshop — и мы можем только сожалеть об этом...

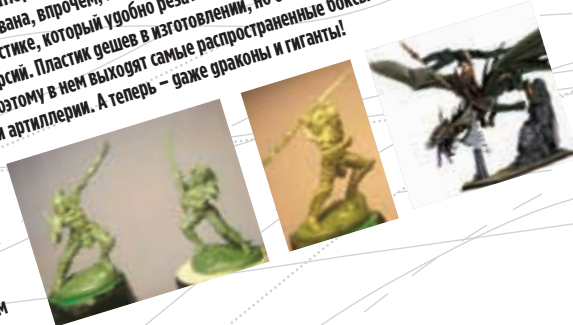
### Как делаются миниатюры

В XVI-XVII веках технология была следующей: в гипсовой пластине штихелем вырезали половину будущей фигурки, потом передавливали контур на другую такую пластину и выбирали вторую половину солдата, впрочем, миниатюры все равно получались плоскими. По месту появления их называли «кнорнбергскими». Такой способ изготовления позволил использовать литейные станки с центрифужной, а значит, делать и более объемные фигурки. Их начали выпускать в нескольких масштабах: 54 мм (M 1:32), так называемой «коллекционной», потому что такие миниатюры обладают богатой детализацией, или 20 мм (M 1:72), «авиационной», потому что сначала в этом масштабе стали выпускать пластиковые самолеты и только потом фигурки людей. Но варгеймерские масштабы другие: классический — 25 мм или 28 мм (M 1:56), есть и сверхпопулярный 15 мм, и 10 мм, и даже 6 мм. Warhammer начинал с 25 мм и теперь уходит вверх до 28 и даже 30 мм, чтобы дети и подростки могли спокойно красить детали.

Сначала, как и для 3D-моделей, создается на бумаге рисунок, концепт-арт, потом на проволоочный каркас наклеиваются мышцы из специальной массы «зелен-

ки» (green stuff), части тела и одежды, причем инструменты используются самые разнообразные — от причудливых скульпторских стеков до обычной иглы при создании кольчуги.

Потом это все формируется, и пресс-форма отправляется на доработку штихелем, а затем в литейный цех. Миниатюра из «белого металла» состоит из 2-3 частей, очень прочна и детализирована, впрочем, все больше и больше людей, орков и эльфов появляется в пластике, который удобно резать для создания собственных вариантов пресс-форм, поэтому в нем выходят самые распространенные боксы пехоты, кавалерии и артиллерии. А теперь — даже драконы и гиганты!





# АЛАН И МАЙКЛ ПЕРРИ (ALAN & MICHAEL PERRY)

Сайт [www.perry-miniatures.com](http://www.perry-miniatures.com)  
«Неистовые близнецы» сейчас заняты вселенной «Влас-телина Колец», именно они вдвоем лепят сотни фигурок к этому модельному ряду по известному фильму, не забывая о собственной миниатюре. Именно Алан и Майкл являются старейшинами в отделе по лепке миниатюр GW. В свое время я по-настоящему влюбился в бретонцев и имперцев, вылепленных близнецами, именно из-за точнейшего соблюдения деталей и достоверности в экипировке доспехов, базирующихся на костюмах времен Столетней войны и «нарядных» ландскнехтов (для Империи реконструкцией, ездят на мероприятиях и шоу, посвященных противостоянию Алой и Белой Розы и Бургундским войнам. В 1996 году на одном из таких шоу при выстреле из пушки Майкл лишился кисти правой руки и теперь использует специальный протез-захват для миниатюр (Майкл – левша и работает левой рукой, впрочем, как и Алан).



Братья Перри создали направление Warhammer Ancient Battles, участвуя в этом замечательном проекте как иллюстраторы, скульпторы и геймдизайнеры. Одаренные, яркие личности, одержимые своей работой, вселяющие в сердца поклонников любовь к военной истории и возрождающие образы армий прошлого в своих миниатюрах – вот кто для меня близнецы Перри. Сейчас они заняты выпуском линейки пластиковых миниатюр, посвященной Гражданской войне Севера с Югом в США (уникальных в своем роде, впрочем, вы можете узнать все подробности на сайте братьев).

## Настроение!

музыка • кино • игры



СОЗДАЙ СЕБЕ НАСТРОЕНИЕ!

[www.nastroy.com](http://www.nastroy.com)



РЕПОРТАЖ

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL



[www.gamersparty.ru](http://www.gamersparty.ru)



**18** мая медиакомпания Gameland провела уже четвертую по счету вечеринку для геймеров – Gamers Party. Клуб «Город», где проходило мероприятие, был заполнен энтузиастами игр, пришедшими опробовать новинки, отдохнуть и пообщаться со своими единомышленниками. Генеральным спонсором Gamers Party выступила компания Foxconn. В игровой зоне раскалялись до предела демоны. Помимо традиционных Xbox 360 и PlayStation 3, посетителей ждал сюрприз – две мощные игровые станции на базе материнских плат Foxconn. Именно на этих системах можно было впервые в истории побегать в Crysis с максимальными настройками! Впрочем, и любители консолей обижены не были – им удалось поиграть в такие хиты, как The Bourne Conspiracy, Grand Theft Auto IV, Guitar Hero III и многие другие.

Презентационная часть мероприятия позволила геймерам узнать о новой линейке материнских плат компании Foxconn, в которую вошли модели семейства Quantum Force, собранные по технологиям оверклокинга с водяным охлаждением. Например, плата BlackOps оснащена двухканальной памятью формата DDR3-1600 объемом 8 Гбайт и двумя видеокартами Sapphire HD3870 X2, а блок питания обеспечивает мощность 1000 Ватт – настоящая мечта любого геймера! Посетителям также удалось побеседовать с главным редактором журнала «Страна Игр» Константином Говоруном о настоящем и будущем этого популярного издания. «Руссбит-М», как обычно, представил очередную оригинальную разработку: многопользовательский онлайн-тактический экшен-симулятор Navy Field – фактически, MMORPG про корабли времен Второй Мировой. Также все присутствующие посмотрели эксклюзивную трансляцию закры-

той церемонии Gameland Award 2008, благодаря записи телеканала Gameland.TV. Все пять минут репортажа смех и аплодисменты в зале не прекращались. Традиционные игры с геймерами вылились в трехстороннее соревнование. Под заборные танцевальные композиции синий клан под управлением Саб-Зиро соревновался против красной команды, возглавляемой оранжевой бригадой, которой верховодила сама Лара Крофт! Зрелищные битвы проходили по всей территории клуба «Город»: команды перетягивали канат, бросали серсо на рога таурана из World of Warcraft, запоминали и угадывали предметы, засовывали конечности в емкости с грязью, жуками, пауками и ценными монетами, играли в миниатюрное водное поло и, конечно, танцевали! Причем танцы были не простые, а соревновательные: аудитория определяла

лучшую команду свистом и хлопками. Ратные подвиги не остались без награды: самые активные игроки оказались в красном клане. Им удалось заработать такое количество Gamers Money, чтобы выкупить на аукционе специальный купон на 7000 рублей, которые можно потратить в интернет-магазине GamePost. Синяя братва гордо покинула зал с купоном на 5000 рублей, а утешительный приз команды оранжевых потянул на 3000 рублей. Гвоздем вечеринки стал дуэт великопленных велосайлеров – чемпионов России! – которые выполняли сногшибательные трюки на велосипедах. Четверо смельчаков из числа присутствующих в буквальном смысле побывали под колесами этих парней – чемпионы прыгали на своих велосипедистах, приземляясь в считанных миллиметрах от тел бесстрашных геймеров. Хлопали все, такому мастерству – учиться и учиться! До встречи на следующей Gamers Party 14 июня! **СИ**



Все желающие могли взять автограф у главного редактора журнала.



По залу ходили герои компьютерных и видеоигр.



Автор:  
Анатолий Норенко  
[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)



**КАК СДЕЛАТЬ LINUX ИЗ WINDOWS** СТР. 34

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

WWW.XAKER.RU

# ХАКЕР

ИЮНЬ 06 (114) 2008

## Офисное западно

ХАКЕРСКИЙ  
ДЕВАЙС,  
КОТОРЫЙ  
СВЕДЕТ С УМА  
ТВОИХ  
КОЛЛЕГ

СТР. 30



**TORRENT-ТРЕКЕР  
СВОИМИ РУКАМИ  
ОРГАНИЗУЕМ  
СОБСТВЕННУЮ  
P2P-СЕТЬ**

СТР. 28

**СПАМ ПО ВЕБУ  
СПАМ В БЛОГАХ,  
ФОРУМАХ  
И ГОСТЕВЫХ  
КНИГАХ**

СТР. 46

**Е-SHOP ПОД  
УДАРОМ  
ОШИБКИ В  
ПОПУЛЯРНОМ  
ДВИЖКЕ  
ЭЛЕКТРОННЫХ  
МАГАЗИНОВ**

СТР. 58

**БИТВА  
МОЗГОВ  
ОТЧЕТ  
С ЧЕМПИОНАТА  
МИРА  
ПО СПОРТИВНОМУ  
КОДИНГУ**

СТР. 71

# НОВЫЙ ХАКЕР! В ПРОДАЖЕ С 18 ИЮНЯ!



# ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносятся окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

## НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



### NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



### «Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отнута игре, получившей любой балл: от нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



### «Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamemaster.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



### Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life 2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

## ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

### Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

### Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

### Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

### Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

### Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

### Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

## ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

### Тема номера

Crisis Core: Final Fantasy VII	20
Кросс-обзор	26

### Хит!

Age of Conan: Hyborian Adventures	100
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	110
Everybody's Golf World Tour	114

### Обзор

Sublustrum	118
Vampire World	122
Warhammer: Battle March	124

### Дайджест

Обзор локализаций	126
-------------------	-----



# Sublustrum



телеком

# Теле



ТЕЛЕФОНЫ



АКСЕССУАРЫ



МУЛЬТИМЕДИА



КРЕДИТЫ

ПОДКЛЮЧЕНИЯ

ПЛАТЕЖИ

ФОТОПЕЧАТЬ



МОБИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ



единая справочная  
(495) 258-00-42  
[www.alttelecom.ru](http://www.alttelecom.ru)







По трупам врагов во славу Крома.

# AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



**В** последние годы в жанре MMORPG наблюдается застой. Большинство выходящих игр похожи друг на друга как братья-близнецы, куда ни глянь, везде эльфы и гномы, а разработчики стараются угодить всем и каждому, пытаясь срубить побольше зелени. Игровое сообщество давно взывает к творцам: «Хватит кормить нас фэнтези-ширпотребом. Мы хотим мяса и зрелищ!» Что ж, пора открывать шампанское. Весна 2008 года войдет в историю рождением самой кровавой и реалистичной MMORPG, в которой сверкают мечи и во все стороны летят головы. Настало время Конана!

### Бегство с галереи

Вселенной, которую выбрала компания Funcom для своей второй MMO, больше восьмидесяти лет. Она не похожа на толкиеновское фэнтези. Писатель Роберт Говард создал мрачный варварский мир хайборийской эпохи, где с легендарными воинами уживаются Древние боги, а темные колдуны вынашивают планы покорения свободного народа. Этот мир — наша Земля «до начала времен». Ни у одной компании не хватило бы сил воссоздать его целиком, поэтому на момент релиза разработчики ограничились небольшой частью, хотя их планы на будущее грандиозны.

Как и любое онлайн-приключение, Age of Conan начинается с выбора героя. Правда героем-то как раз еще только предстоит стать, а первое время придется довольствоваться участием раба на галере. Как уже говорилось, в игре нет привычных эльфов и орков. Все персонажи — люди, но выбор национальности влияет на внешность и доступные классы. Аквилонцы — гордый, цивилизованный народ, киммерийцы — варвары с Севера, проводящие жизнь в сражениях, а стигийцы — темнокожие кочевники пустынь, тяготеющие к магии.

Разработчики создали впечатляющую систему для настройки внешности со множеством ползунков и разнообразных деталей. Кроме традиционной смены прически, игроки могут сломать своему альтер эго нос, добавить парочку жутких шрамов, разукрасить лицо «индейскими» полосками, отпечатать зловещую татуировку на теле, нарастить щетину и мускулы. Age of Conan — одна из немногих MMO, где персонажи получают по-настоящему уникальными и запоминающимися. Особенно хорошо здесь выходят уроды!

Как только новоиспеченный раб получит имя и внешность, галера попадет в жуткий шторм и наш герой камнем отправится на дно. В последний момент ему все-та-

ки удастся спастись и выбраться на берег. Но, как сообщит первый встречный старик, свобода не гарантирует безоблачную жизнь. Дикари, пираты, демоны, злая ведьма и тиран-правитель — это лишь несколько проблем, с которыми придется столкнуться. Другая напасть — амнезия. Во время кораблекрушения наш герой крепко стукнулся головой и ничего не помнит о своем прошлом. Как он стал рабом? Кем был раньше? Что означает странная татуировка с клешней на его груди? Ответы на эти вопросы удастся узнать нескоро.

### Мясо живое и мертвое

Графика в Age of Conan не такая красочная, как, например, в Lord of the Rings Online, но невероятно реалистичная и позволяет с головой окунуться в темный омут варварства. Сотрудники Funcom учли отзывы об Anarchy Online (первой онлайн-игре компании) и украсили мир Конана множеством деталей. Вы сразу заметите наполовину затопленную галерею, выброшенные водой тела, до которых уже успели добраться мухи, а раскинувшиеся впереди джунгли — лучшие джунгли, когда-либо созданные в онлайн-игре! Но за красоту придется платить. Чтобы играть с комфортом при максимальном качестве графики, необходимо иметь мощный многоядерный процессор, 4 Гб ОЗУ и видеокарту уровня GeForce 8800GTS. Но даже на средних настройках без теней Age of Conan выглядит отлично. Вы сразу ощутите себя героем книг Роберта Говарда и поверите, что именно такой он представлял Хайборию. В этом мрачном мире война повсюду оставила свои следы. Мертвые тела будут встречаться так часто, что к тридцатому уровню к ним привыкнет даже самый отъявленный пацифист. Подвешенные, насаженные на кол, расчлененные и поджаренные... недаром Age of Conan получила взрослый рейтинг. Наготы в игре тоже хватает, а шлюх здесь едва ли не больше, чем славных воинов.

### Под игром тирана

Хотя Age of Conan является полноценной MMORPG, первые несколько уровней пройдут в одиночном режиме. За это время вы успеете познакомиться с миром, управлением и интерфейсом, спасти девушку из лап бандитов и победить стадо обезьян. Встретить других игроков можно только добравшись до города Тортаж. Там придется застрять надолго, так как злой правитель не выпускает корабли из порта и вообще всячески издевается над местными жителями.

Кроме кровавого тирана, у горожан полно личных проблем. Нас попросят раскрыть тайну проклятого амулета, спасти город от проснувшегося вулкана, вмешаться в

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ПЛАТФОРМА:

PC

#### ЖАНР:

role-playing, MMO, fantasy

#### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos

#### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

#### РАЗРАБОТЧИК:

Funcom

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 3 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM

#### ДАТА ВЫХОДА:

20 мая 2008 года (США),

23 мая 2008 года (Европа)

#### ОНЛАЙН:

www.ageofconan.com



#### Автор:

Evilmind

evilmind@gameland.ru



**ГЕНИАЛЬНО**

### ВЕРДИКТ

**9.0**

#### ПЛЮСЫ

Уникальный сеттинг. Великолепная графика. Динамичная боевая система. Города гильдий. Масштабное PvP. Взрослое комьюнити.

#### МИНУСЫ

Высокие системные требования. Шовный мир, состоящий из инстансов. Множество мелких багов. Негосточное количество контента с 45 по 60 уровни. Мегленная тех. поддержка.

#### РЕЗЮМЕ

Лучшая MMORPG со времен World of Warcraft. И, вне всякого сомнения, самая красивая.

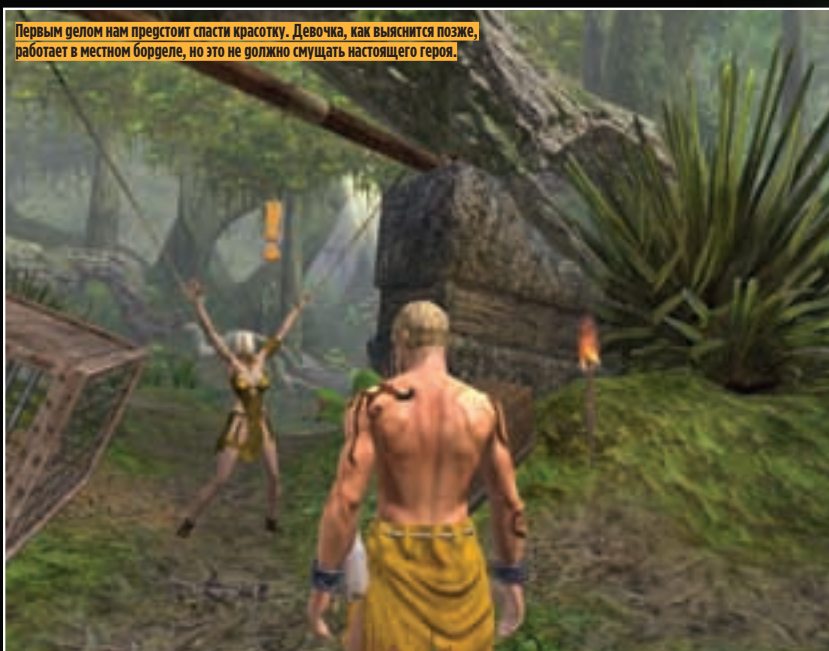




Пейзажи Conall's Valley украшены головами северных дикарей, нанизанных на заточенные колья. Это главные враги киммерийского народа.



Первым делом нам предстоит спасти красотку. Девочка, как выяснится позже, работает в местном борделе, но это не должно смущать настоящего героя.



Одна из brutальных сценок, которых немало в Age of Conan: преступника готовят к казни, и горожане вышли посмотреть на представление.



темный ритуал, стать орудием мести для безрукого пирата и много чего еще. В начале все диалоги озвучены и отлично отражают нелегкую жизнь местных жителей. Кроме сотни профессиональных голосовых актеров, Funcom пригласила целый оркестр, чтобы записать саундтреки. Есть игры, где хочется выключить музыку с первой минуты, в Age of Conan она не надоедает и за несколько дней. Мелодичные тревожные песни, подчеркивающие атмосферу варварского мира, будут сопровождать вас во время загрузок, блужданий по миру и прогулок по подземельям. Увы, пороку озвучить все квесты у разработчиков не хватило – после Тортажа NPC замолкают, но сами задания остаются интересными и соответствуют духу историй Роберта Говарда. Кроме обычных миссий, в игре есть полноценный сюжет – судьба главного героя и его знакомство с теми, кто облечен в этом мире силой и властью: коро-

лем Конаном, могущественным колдуном Тот-Амоном и некромантом Тулсой Думом.

На карте обозначаются места выполнения всех заданий, так что разбираться с квестами в Age of Conan даже проще, чем в других MMORPG. Говорим с NPC, получаем миссию и бежим, куда указывает стрелка. Не все оценили такой подход, многие хардкорщики возмутились, мол, он отупляет игру. Но Funcom уверена, что игрокам подобное только на пользу – они смогут не терять попусту время и вместо этого углубляться в дебри сюжета.

Еще одно очень спорное решение – разделение игрового мира на инстансы. Каждый раз, когда вы захотите посетить новые земли или зайти в дом, придется с тоской смотреть на экран загрузки. А как только в какой-то зоне соберется народу больше, чем положено, игра создает несколько копий локаций, по которым раскидывает всех игро-





ков. Так что, если вы с приятелем решите поохотиться на крокодилов и назначите встречу у могильного камня, не факт, что увидите друг друга. Таким образом Funcom попыталась улучшить стабильность серверов, но после бесшовных миров World of Warcraft и Lord of The Rings Online бесконечные подгрузки раздражают.

### Mortal Kombat на мечях

Боевой системе Age of Conan спето немало дифирамбов, и тут на самом деле есть что хвалить. Разработчики отказались от привычной для MMO автоатаки с выделением цели и ввели собственный режим, который назвали «Real Combat». Теперь уже не получится дать герою команду долбить монстра и идти на кухню пить чай. Каждый удар требует от игрока участия. Можно даже выбирать, в какую сторону наносить удары: влево, вправо, вперед. Сделано это не для

красоты и не ради разнообразия. Все чудовища и персонажи имеют способность ставить блок в выбранном направлении, значительно снижающий урон при атаке с соответствующей стороны. Монстров вполне можно убивать, рубя мечом без разбора, однако, чтобы стать крутым бойцом, придется освоить систему комбо. Это связки ударов, увеличивающие наносимые повреждения и дающие дополнительный эффект. Например, комбо может не только лишить противника здоровья, но и пробить его броню, вызвать кровотечение или сбить с ног. В отличие от обычных ударов, которые наносятся одиночным нажатием кнопки, комбо — это серия атак в определенных направлениях. И если для стартовых связок достаточно пары ударов, то чтобы провести высокоуровневую комбинацию, придется поочередно жать до 5 клавиш. Последовательность нажатий

выводится на экране, так что всегда можно увидеть, в каком направлении атаковать в следующий раз. Если финальный удар окажется для цели роковым, герой исполняет красочное фаталити. У каждого класса свои «коронки». Например, варвар с легкостью всадит меч в грудь жертвы по самую рукоять и провернет его внутри или отрубит обе руки, а затем голову. Шаман с размаху вгонит двуручный молот в череп бедолаги. Каждое фаталити сопровождается брызгами крови, разлетающимися во все стороны, что на первых порах вызывает детский восторг. Правда, маги этих радостей лишены. Геймплей за них довольно стандартный — выбираем цель, жмем кнопку, шарахаем фэерболом. Зато к работе лекарей Funcom подошла творчески. Все три класса разномастных жрецов имеют свои способности исцелять раны. Например, эффективность лечащих заклинаний

### Роберт Говард и его работы

Роберт Говард родился в январе 1906 года в городке Пистер, штат Техас. Его отец был фризиком, а мать ухаживала за больными туберкулезом и немало сил отдала развитию и воспитанию сына. Свои первые рассказы Роберт начал писать уже в девятилетнем возрасте. Так как мальчуган увлекался древней историей, героями его сочинений стали могучие викинги и арабские воины, проливавшие кровь в сражениях. Первый рассказ Говарда в научно-фантастическом журнале «Adventure» был опубликован, когда ему исполнилось 15 лет. В последующие годы он печатался в разных изданиях, но известность пришла, когда Роберт изобрел новый жанр «меч и колдовство», где переплетались фэнтези, ужасы и мифология. Писатель создал на бумаге Хайборийскую эпоху, «потерянный век» за десять тысяч лет до нашей эры. Легендарную древнюю Землю, описанную им в рассказах и романах, тоже часто называют Хайборией.

В 1932 г. в журнале «Weird Tales» появилась первая история о Конане — великом киммерийском воине, странствующем в поисках славы. Говард продолжал описывать приключения своего героя, несмотря на период Великой депрессии, во время которой издательства и журналы закрывались один за другим и литераторам платили жалкие гроши.

Через много лет после смерти писателя Конан попал на страницы комиксов Marvel и экраны кинотеатров. С тех пор работы Говарда переиздавались много раз, а имя варвара из Киммерии стало нарицательным, наряду с именами Шерлока Холмса, Джеймса Бонда и Гарри Поттера.





На закате пустыня Стигии выглядит потрясающе. Внизу справа можно увидеть карту, на которой крестиком отмечены места для выполнения квестов.



Во время фаталити на экран попадают кровавые кляксы. Мелочь, зато какой эффект присутствия!



Белыми стрелками, окружающими фигурки противников, обозначается направление щитов. Когда они выставлены в разные стороны, то куда бить – в принципе, без разницы.



Немногие игры могут похвастаться таким разнообразием настроек внешности. Нужно отгадать должное дизайнерам, тела у персонажей получились очень реалистичные, со всеми анатомическими подробностями.

**Монстров вполне можно убивать, рубя мечом без разбора, однако, чтобы стать крутым бойцом, придется освоить систему комбо.**

шамана напрямую зависит от наносимого им в ближнем бою урона. И вместо того чтобы теребить кнопку «Heal» в сторонке, он должен махать двуручной дубиной в гуще сражения. Священник Митры имеет заклинание конусного лечения, которое действует только на близстоящие цели. В общем, разработчики сделали все, чтобы хилеры не скучали и принимали участие в сражениях.

Большим плюсом Age of Conan является возможность сражаться верхом. На сороковом уровне персонажи могут оседлать коня, носорога или мамонта. Лошадь – самая резвая из всех, а мамонт дает солидную прибавку к здоровью и может разрушать здания. В отличие от других MMORPG, здесь герой оказавшись в седле, не теряет способности махать мечом и применять заклинания. Более того, животные ему помогают. Лошадь резво лягается, отбрасывая стоящих позади бедуинов, а мамонт орудует в толпе бивнями. Можно даже на полном скаку осыпать врагов стрелами, правда попасть при этом в цель сумеют только матерые снайперы.

### Кому достанется замок?

PvP – это то, за чем гильдии уходят в Age of Conan из других MMORPG. Масштабные сражения, клановые войны, осады замков и бои верхом будоражат кровь сетевых воjak. Чтобы угодить всем подписчикам, Funcom открыла сразу три типа серверов: PvP, PvE и Culture PvP.

На PvE-серверах атаковать других игроков позволено только в строго определенных зонах, которые называют Пограничными королевствами. В остальных местах вы спокойно прокачиваете персонажа, не опасаясь, что из кустов вы-

прыгнет злой ганкер. На Culture PvP свод правил напоминает World of Warcraft – игроки могут нападать где угодно, но только на представителей других рас. PvP-сервера – самые хардкорные, единственное безопасное место на них – города. В остальных локациях разрешено мочить друг друга независимо от пола, расы, уровня и вероисповедания. Там даже публика подбирается особенная. Если на PvP-сервере вы увидите, как к вам бежит незнакомец, не сомневайтесь – бежит не время спросить, а всадить нож в спину.

Все классы умеют прятаться, исчезая или появляясь прямо под носом у противника. Представьте: выполняете вы квест, оглядываясь по сторонам, потихоньку расслабляетесь, и тут, откуда ни возьмись, саблезубый агрессор с отравленными кинжалами. Хорошо, если один – бывает, целая армия выскакивает. На эффективность стелса влияет много разных вещей: уровень навыка Hide, доспехи, освещение, то, насколько развит Perception у противника (это умение помогает вычислить ниндзю). Подкрадываться к жертве в тяжелых латах, когда солнце стоит в зените, – не лучшая идея. Впрочем, Rogue-классы и не на такое способны – в Age of Conan они мастера камуфляжа. Хотя махать мечом перед носом противника весело, убийство других игроков пока никак не поощряется и особого стимула (кроме как «по приколу») мочить все живое нет. Единственное наказание за смерть от руки ганкера – потеря нескольких минут. Жертва просто возрождается в ближайшей точке «респы». В будущем Funcom обещает ввести «кровавые деньги», ранги и комплекты брони, которые будут даваться за активность



Город Тортаж – пиратский рай, жемчужина Баракских островов, как нам сообщит в начале сегой старец. На самом деле настоящая дыра, где хозяйничают бандиты и убивают мирных жителей забавы ради.



в PvP. Вот тогда уж точно обитателям PvP-серверов спокойной жизни не будет (впрочем, не за ней туда и ходят).

Для тех, кто не любит рыскать по горам и долам в поисках жертв, разработчики добавили бэтлграунды точь-в-точь как в World of Warcraft. На одних нужно перебить всю команду противников, на других – перетаскивать флаги (точнее, черепа). Карты полей сражений довольно маленькие, так что на них постоянно происходит какой-то экшн. Еще один интересный PvP-режим – пьяная драка. Игроки могут наведаться в ближайшую таверну, пропустить по рюмочке и врезать собутыльнику как следует. Сделано это в виде забавной мини-игры, и как способ расслабиться – самое то. Венец PvP в Age of Conan – войны кланов и осады замков. Обычный город может построить любая гильдия, собрав достаточно ресурсов, а вот места для приватного замка всем не хватит. Клановые цитадели находятся на территории Пограничных королевств и должны приносить неплохие бонусы своим владельцам (правда, на момент написания статьи бонусов не наблюдалось. Будем надеяться, это временный недочет), поэтому являются для игроков лакомым куском. Но для клана, который не успел вовремя застолбить место, единственный способ заполучить замок – сровнять с землей чужой и построить на его месте собственный. Самое время подключать осадные орудия и мамонтов.

#### Будни ремесленника

Хотя Age of Conan позиционируется как PvP-ориентированная игра, любители ползать по склепам и разорить логово дракона не останутся без дела. Для игроков

максимального 80 уровня доступны около десятка подземелий, среди которых есть как групповые, так и рейдовые. Пока сложно сказать, насколько разнообразными, хитрыми и сильными окажутся рейдовые боссы, но Funcom грозит, что без банды в 24 человека к ним лучше не соваться. Большинство подземелий можно проходить в одиночку или с группой, если выбрать сложность Epic. По идее, во втором случае чудовища должны стать жирнее, оставлять более щедрые трофеи и опыт. На деле с эпичных зверушек падает тот же мусор, только убивать их дольше. Несмотря на всю невзрачность добычи, подземелья являются отличным местом для быстрой прокачки, и исследовать их – одно удовольствие. Где бы ни очутился ваш герой: в Паучьих пещерах, пирамиде, Черном замке или катакомбах, везде царит своя уникальная атмосфера, вызывающая внутри тревожный холодок. Разумеется, можно не только сражаться с чудовищами, но и мирные ремесла осваивать. В Age of Conan они играют важную роль, так как, кроме шитья экипировки, игроки будут заниматься строительством гильдийских городов, а это дело требует великого множества самых разных ресурсов. Научиться собирательству можно уже на 20 уровне, выполнив определенные квесты, а обучение ремеслу начинается на сороковом. Причем лучше заранее подумать, кем вы хотите стать: кузнецом, бронником, алхимиком, ювелиром или архитектором. Сменить род занятий будет непросто. Funcom не стала усложнять процесс изготовления вещей. Выглядит он практически так же, как в World of Warcraft – идем с рудой

к наковальне, выбираем рецепт, нажимаем кнопку «Собрать» и получаем чудо-меч. Сложность заключается в накоплении достаточного количества ресурсов для создания нужных вещей. Чтобы возвести замок с внутренними постройками, а затем их улучшить, потребуются коллективные усилия всего клана. Одни приносят пиломатериалы, другие – камни, архитектор руководит строительством и т.д. Хотя ресурсы иногда встречаются в обычных локациях, заниматься собирательством имеет смысл в специальных зонах, где есть богатые запасы древесины, камней и железа. Такие места можно найти рядом с гильдийскими городами и в Пограничных королевствах.

#### Итоги

Выход Age of Conan – ярчайшее событие в жанре MMORPG. Даже если вы ненавидите PvP, являетесь неисправимым фанатом World of Warcraft и жить не можете без эльфов, есть большая вероятность того, что творение Funcom не оставит вас равнодушным. Хотя, как ни печально, без половника дегтя не обошлось. Несмотря на длительное тестирование, разработчики не успели полностью избавиться от багов. Начиная с 40 уровня, все чаще попадаются неработающие квесты и мелкие огрехи, количество контента ближе к концу резко снижается, а баланс классов далек от идеального. Но, хотя Age of Conan – не самая отлаженная MMO на момент релиза, Funcom не сидит без дела и ежедневно выпускает патчи. Ждать, пока создатели доведут до ума свое детище, или смириться с его «недоваренностью» и наслаждаться миром Конана уже сейчас – каждый решит для себя сам. **С**

#### Нереализованные фишки

Несколько лет назад, когда Funcom только анонсировала Age of Conan, нам было обещано немало новшеств. К сожалению, не все они попали в релизную версию. Например, разработчики собирались ввести систему формаций, при которой игроки могли бы сражаться дружным строем под командованием лидера и получать за это бонусы. Эффективность бонуса зависела от того, насколько хорошо каждый знал свое место и насколько четко выполнял стоящую перед ним задачу. Такого в MMORPG еще никто не делал, и хардкорные PvP-гильдии надеялись, что система позволит использовать в масштабных сражениях больше тактики и сделает битвы более зрелищными. В итоге Funcom пришлось отказаться от этой идеи, так как перед релизом предстояло доработать более важные вещи. В процессе разработки исчезли престиж-классы: Crafter, Lord, Master и Commander. По замыслу создателей, они должны были играть большую роль в жизни гильдий, давая бонусы на количество добываемых ресурсов и эффективность строений. Магам разработчики хотели добавить плетение заклинаний – что-то вроде комбо у классов ближнего боя. Несколько колдунов могли объединив усилия, значительно увеличить мощь своих «спеллов». В ранних интервью работники Funcom говорили, что плетение будет опасным занятием и в случае неудачи маг рискует попасть в потусторонний мир. Хотя от идеи полностью не отказались, к релизу ее здорово упростили, и теперь эта фишка доступна, только начиная с шестого десятка уровней. Кроме того, пару лет назад разработчики обещали, что игроки смогут устанавливать награду за убийство врагов, обращаться за помощью к наемникам. Такая система бы отлично вписывалась в игровую вселенную, но в релизе так и не появилась. В итоге Age of Conan стала более простой и понятной игрой. Это разочаровало многих хардкорных фанатов MMORPG, но позволило разработчикам сконцентрировать усилия на важных элементах геймплея.





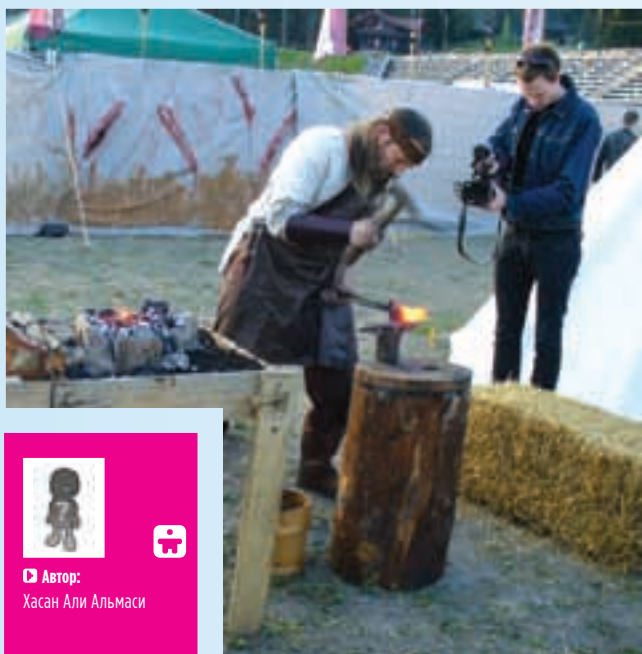
# AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES: В ГОСТЯХ У FUNCOM И КОНАНА

**И**гра, которая находилась в разработке пять долгих лет и успела заинтересовать многих PC-игроков, заслуживает, чтобы ее выход стал запоминающимся событием. Норвежская компания Funcom не обманула ожиданий, собрав около ста журналистов со всего мира в Осло на настоящий праздник, посвященный релизу Age of Conan: Hyborian Adventures.

Первая часть мероприятия прошла в модном районе Акер Брюгге (Aker Brygge), знаменитом своими магазинами и ночными заведениями. В одном из таких клубов, Club Latter, продакт-ме-

неджер Funcom Эрлинг Эллингсен (Erling Ellingsen) и продюсер игры Гауте Годегер (Gaute Godager) показали нам, что представляет собой Age of Conan.

Плетение заклинаний (spellweaving), набеги, «полнопользовательский» сюжетный режим, встреча с самим великим королем Конаном — все это и многое другое было продемонстрировано аудитории, состоявшей из упомянутых журналистов, представителей торговых компаний и даже нескольких обычных поклонников игры, часами ждавших в очереди в надежде занять одно из немногих мест, не зарезервированных за приглашенными.



Автор:  
Хасан Али Альмаси



**После трехчасовой презентации нам удалось улучшить момент, чтобы поговорить с Йоргеном Таральдсеном (Jorgen Tharaldsen), руководителем проекта Age of Conan.**

**?** В настоящий момент готова только английская версия игры, локализации на другие языки заявлены, но пока не выпущены. Ждать ли нам русской версии?

Да, мы понимаем, что существуют страны, для жителей которых английский язык не является родным или общеупотребительным. Мы уже объявили о разработке польской, французской, немецкой и испанской версий. Польская ожидается в августе, после чего мы займемся переводом на другие языки. Надеемся, среди них будет и русский.

**?** Так эта версия планируется?

В России у нас солидная пользовательская база, тысячи людей играют в нашу первую MMORPG, Anarchy Online. В Норвегии, например, другая ситуация — жителей здесь не так уж и много, а английский — фактически второй язык для всех, так что локализовать игры на норвежском нужды нет. А Россия — большая страна, и так сложилось, что английский язык исторически не является частью российской лингвистической культуры, и это мы, без сомнения, должны учитывать.

**?** Спасибо. Надеемся, что в ближайшем будущем все-таки увидим русскую версию. Расскажите, а давно ли вы работаете над Age of Conan?

С самого начала, с 2003 года. Я принимал участие в разработке и других игр Funcom, но если говорить о Age of Conan, то проект стартовал в феврале 2003 года, когда мы хотели создать новую MMORPG, на этот раз — в фэнтези-стилистике. Тогда мы работали над Dreamfall: The Longest Journey, а также пытались спасти Anarchy Online — если вы знакомы с вопросом, то знаете, что сразу после запуска она не была особо популярна, так что мы спешно готовили дополнение, чтобы исправить положение. Мы знали, что к моменту окончания работы, к сентябрю 2003, у нас высвободится много рабочих рук для других проектов. В ожидании этого знаменательного события мы выбивали лицензию на Конана. Рынок онлайн-выходов игр в то время находился в некой стагнации. Большинство из них походили друг на друга, везде была утомительная прокачка и прочее занудство, так что на Западе они успехом не пользовались. Азиатский рынок рос, но погоды он не делал.

**?** Ну и как же вы нашли выход из этого болота?

Грубо говоря, мы сели и начали думать: как же нам сделать MMORPG более доступными и интересными, чтобы можно было, запустив игру, сразу понять, что в ней к чему, как на консолях? Именно во время этих мозговых штурмов и родились идеи использовать сюжетную линию в духе классических RPG для первых 20 уровней, систему активного боя, плетение заклинаний и т.д.

**?** То есть большинство «фишек» игры были придуманы еще тогда, в 2003 году?

В общем, да. Многие вещи мы улучшили по ходу дела, кое-чему научились — так бывает со всеми проектами, только в процессе разработки начинаешь понимать, как можно улучшить игру. Но, повторю, общая схема игры и ключевые «фишки» были придуманы пять лет назад.

**?** Да вы, ребята, просто гиганты, если смогли вот так вот пять лет не сбиваться с намеченного курса! Впрочем, я отвлекся... Времени до вечеринки осталось не так уж и много. Можно, я спрошу про версию для Xbox 360?

Конечно.

**?** После презентации Эрлинг задал в зал пару вопросов про Конана и отгадал две Xbox 360 тем счастливицам, что смогли правильно ответить. Не намеряли ли это на то, что версия для Xbox 360 по-прежнему находится в разработке? Я спросил, потому что о ней что-то ни слуху ни духу. Было только объявлено, что она выйдет в следующем году, — и тишина.

Если вы следите за нашей работой, то знаете, что на каждом крупном мероприятии мы стараемся показать что-нибудь новое. Просто из кожи вон лезем, чтобы продемонстрировать фанатам, на что мы способны и чего им еще ждать. Это касается и «Конана» — мы сейчас всю работу над версией для Xbox 360, но то, что реально можем показать, зависит и от наших партнеров.

**?** А почему только версия для Xbox 360, а не для, например, PS3?

Когда мы только начинали думать о консольной версии, лишь Microsoft предлагала онлайн-поддержку, с которой мы были в состоянии работать. Можете спросить у других разработчиков или издателей — они скажут вам то же самое. Sony

Йорген Таральсен, руководитель проекта Age of Conan.



строила тогда какие-то планы касательно онлайн, но они только сейчас смогли более-менее набрать обороты и сделать свою систему пригодной для использования. Так что в те годы, если вы брались за консольную сетевую игру, вашим партнером без вариантов становилась Microsoft — можно вспомнить еще Sega, которая встроила сетевой режим в Virtua Tennis 3 и Virtua Fighter 5 на Xbox 360, но не на PS3.

**?** Однако у Age of Conan серьезные требования к памяти, да и на жестком диске она занимает 32 гигабайта.

А Microsoft между тем требует, чтобы все игры работали на системе, не оборудованной жестким диском (единственным исключением до сего момента была Sega Football Manager). Как же ваша новинка обойдется без «харда»?

Дело в том, что Microsoft сделала некоторые послабления. Она по-прежнему рекомендует, чтобы игра работала без жесткого диска, однако отныне это не является обязательным условием для прохождения сертификации. Так что Age of Conan выйдет на Xbox 360, но для игры понадобится консоль, оборудованная «винчестером».



## Варварская вечеринка с жареным барашком, фейерверком и танцем живота.

К сожалению, на этом наш разговор с Йорगेном закончился. Пора было отправляться в отель и готовиться к продолжению культурной программы. Нас ожидала удивительная ночь. Место, где проходило представление, называлось Холменколлен (Holmenkollen) — спортивный комплекс в горах близ Осло, который в 2012 году должен будет стать местом проведения Зимних олимпийских игр, и поэтому интенсивно перестраивается. Там, в тени огромного трамплина, нас встретили полсотни актеров, облаченных в доспехи средневековых воинов, костюмы слуг и мастеровых. Девушки, одетые (раздетые?) рабынями, разносили напитки, а рядом кузнец ковал топоры, как в старые добрые времена. Фаршированные яблоками цыплята и зажаренные целиком бараны туши, придавая вечеринке крепкий аромат настоящей варварской пирушки. Вскоре появился и сам Конан. Заняв свой трон, он объявил через глашатая, что гости как-то мало кушают и пьют, и ему это не по нраву. Убоявшись венценосного гнева, мы налегли на барашков и клюквенную настойку. И тут, пока мы предавались безудержному обжорству,

началось сражение. Королевская конница столкнулась в бою с колдуном и его приспешниками, посмевшими восстать против власти великого Конана. После того как чародей расправился с солдатами, пришлось самому королю-варвару восстановить статус-кво и отправить волшебника и его войско к праотцам. Битва продолжалась минут двадцать и выглядела очень правдоподобно — мечи со звоном ударялись друг об друга и рубили деревянные щиты так, что щепки летели во все стороны. В ознаменование победы Конана в темнеющем небе Осло расцвели великолепные фейерверки.

Однако вечеринка на этом не закончилась — стигийский король пригласил всех нас продолжить празднование в своих подземельях (которые на самом деле оказались подземным гаражом), где нас ожидали исполнительницы танца живота, новые батареи алкогольных напитков и панк-группа Turbo Negro. Там же мы наткнулись на Эрлинга Эллингсена и, несмотря на состояние нестояния, все-таки смогли задать ему несколько вопросов перед тем, как удалиться в отель.







## FUNCOM: ФИНАНСЫ ПОД ЗАМКОМ!



**?** Привет, Эрлинг, не ответите ли на несколько вопросов по бизнес-части? Без проблем. Кстати, вы откуда?

**?** Я работаю на русских, на «Страну Игр».  
Вот как! Ну давайте, спрашивайте.

**?** Я, как и многие другие, задаюсь вот каким вопросом: официально игра находится в разработке с 2003 года, но скажите честно – наверное, вы начали работать над ней еще в 2001, когда закончили Anarchy Online?

Нет, мы и правда начали в 2003. Многие думают, что мы занялись «Конаном» сразу после выхода Anarchy Online, но на самом деле идея игры появилась где-то в 2002, а к работе приступили в 2003.

**?** Тогда вопрос, на который вы, наверное, не захотите отвечать: сколько денег вы потратили на разработку?

Точную цифру назвать не могу, это закрытая информация, но где-то между 20 и 25 миллионами долларов.

**?** Так мало?

Мало? 25 миллионов долларов – это же куча денег!

**?** Ну да, по другим меркам – возможно, но мы же говорим о Норвегии, стране, известной своими высокими зарплатами – и ценами. А речь идет об игре, которая разрабатывалась 5 лет, над которой трудилась большая команда профессионалов. 40–45 миллионов больше похоже на правду.

Ну, если хорошо подумать... Пожалуй, точнее будет сказать, что на производство ушла сумма порядка 20–30 миллионов долларов.

**?** Вот, то-то же. А что насчет доли прибыли, которую получают держатели лицензии на Конана?

Ничего не могу ответить. Во-первых, это опять же закрытая информация, а во-вторых, у меня нет под рукой необходимых данных.

**?** Жаль. Но, надеюсь, вы хотя бы знаете о сделке с издателями, в частности, с Eidos – мы слышали, что ваши партнеры приняли невыгодные условия, где для них были большие риски, а для вас – возможность получить хорошую прибыль?

Да, я знаю про это дело, но и о нем говорить не могу. Мы – акционерная компания открытого типа, а то, о чем вы спрашиваете – важная финансовая информация, и с ней лучше быть поосторожнее.

**?** Да, я знаю, потому и спрашиваю – работа такая. А осторожность – это из-за вас самих, ваших партнеров или акционеров?

Дело в том, что наши акции сейчас находятся в открытой котировке на фондовой бирже. Согласно норвежским законам, мы не можем так просто разбрасываться финансовой информацией, особенно если мы еще не поделились ей со своими акционерами. Если я вам сейчас расскажу что-то, о чем не знают наши инвесторы и биржа, то у нас могут быть огромные неприятности.

**?** И когда же нам ждать ваш финансовый отчет?

Ха-ха, мы делаем их ежегодно. Недавно отчитались за 2007 год.

**?** Я знаю, что вы получили вливание в размере \$80 млн, когда стали компанией открытого типа, потому и удивлялся, что на игру ушло всего 20–30 миллионов.

Я точно не знаю, сколько денег мы тогда получили, но, в любом случае, названная мной сумма – это чистые расходы на производство, а ведь есть еще и другие, издательские, но, скажу снова – информация конфиденциальна. Вот если бы мы не были открытой компанией, я бы с радостью поделился с вами всеми цифрами и ожидаемыми продажами. К сожалению, не могу.

**?** Ну что ж, надеюсь, вы не обиделись, что мы пытались выведать у вас эти секретные данные.

Да нет, приятно было пообщаться.

Этим разговором и завершился наш долгий и утомительный, хотя и весьма приятный день. В отель мы вернулись в 3 часа ночи, и уже в 6 нам нужно было вставать, чтобы успеть на самолет домой. **СИ**



# ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY КОНСПИРАЦИЯ БОРНА

В ваших руках оружие стоимостью 30 млн долларов, которое неожиданно гало сбой.

**Д**овольно странно говорить такое о видеоигре, но выхваченная наугад книжная цитата справа целиком и полностью характеризует ощущения, что получаешь в замечательные моменты знакомства с новинкой от Sierra. Минуту назад ты и в самом деле прижимался спиной к холодной плите, редкие снежинки падали за шиворот, а в полуметре сбоку жадно шарил хищный лучик лазерного прицела. Одно за другим все предыдущие укрытия были разрушены, пока ты метался зигзагами, словно спятивший заяц. Ничего, теперь наш черед — дым от догорающей цистерны надежно скрыл продрогшую жертву, секунду назад обернувшуюся охотником. «Пора!» Длинным прыжком преодолеваю простреливаемую зону, смена ракурса, прыжок, выстрелы, QTE-кнопка, взрыв и новое противостояние. Похоже, веселье только началось.

Прохождение «Конспирации Борна» хочется пересказывать, снимать на видео, смаковать. Я смотрю захватывающий остросюжетный фильм и одновременно я как будто снимаюсь в нем. Режиссер, постановщик, оператор, статисты — сцена готова, ее не изменить, но этого и не хочется — скорее за дело! Без репетиций, не читая сценарий, не дождавшись дублеров. Ого, как поработал пиротехник! Ах, как правдоподобно свистят пули! Черт побери, Ватсон, я знаю кунг-фу! Формально, у «Конспирации Борна» лишь три неоспоримых достоинства: шикарные «добивающие» приемы, достойная большого кино экшн-постановка и органичное вкрапление QTE-действий. Как следствие — превосходный драйв, поминутные гормональные взрывы

и, при должной «ужаленности» игрока, полнейшее вовлечение в роль. Но наткнувшись на сложный (или скучный) участок «фильма», налетев лбом на невидимую стену или расквашив нос о неинтерактивную дверь, в которую только что с гиканьем ворвались враги, иногда вдруг чувствуешь «сбой в Матрице», капризное сознание вырывается из объятий виртуальности, вопит о сомнительности прочих игровых достоинств этого кино. И будет занудно придирается ко всему подряд — освещению, боевой системе, скриптам, моделям, даже к управлению. Признаем честно: оно может испортить все удовольствие, если надпочечники вдруг перестали вырабатывать адреналин, а в пороховницах пересох тестостерон. И если в видеоиграх в целом и в боевиках в частности дорогой читатель ценит вдумчивость, осмотристельность или, не дай бог, головоломки позакковыристей, ему, читателю, советуем скорее перевернуть страницу. Агент проекта «Тредстоун» полагается на инстинкты, принимает спонтанные решения и никогда не задерживается там, где умолкли выстрелы, не слышен скрип суставов, а раненые перестали звать на помощь. Забудем на мгновение о неприятном — неужто мало мы видели «обычных» шутеров с элементами рукопашного боя и с претензией на киношность? Уж навиделись, знаем, с чем их есть. Но, поверьте на слово, сдружившись с производственной компанией Ludlum Entertainment (а заодно и сценаристом кинотрилогии Тони Гилроем), разработчики из High Moon Studios нащупали-таки какую-то доселе неразведанную грань интерактивных развлечений. Утировано ее можно назвать

Человек со смертоносным оружием стоял рядом с крайней левой колонной, укрываясь от дождя под выступом портика. Он осторожно оглядел винтовку, проверяя, все ли с ней в порядке. «Пора!» Борн поднялся из-за нагробья и огнем прыжком преодолел разделявшее их расстояние. Он прыгнул легко и мощно, хватаясь одной рукой за ствол оружия, а другой зажимая рот и сворачивая шею этому незадачливому любителю ночной охоты. Звук борьбы почти не было слышно. Несколько раз он ударил его головой о мрамор с такой силой, что человек мгновенно обмяк. «Перебей ему пальцы!» Эти слова внезапно возникли в голове Борна...

Роберт Ладлэм, Идентификация Борна



Одна из самых захватывающих сцен игры — побег из посольства.



Одним приемом за раз покалечить троих? Для Джейсона это не составит труда, если шкала адреналина заполнена до отказа.



ПОЛНОСТЬЮ  
НА РУССКОМ  
ЯЗЫКЕ

## ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:  
PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:  
shooter.third.person/  
fighting

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Sierra Entertainment

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Сорт Клуб»

РАЗРАБОТЧИК:  
High Moon Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
Xbox 360

ОНЛАЙН:  
www.bournethegame.com



Автор:  
Артём Шорохов  
cg@gameland.ru

ХОРОШО



ВЕРДИКТ  
7.5

## ПЛЮСЫ



Восхитительная постановка экшн-сцен, красивейший рукопашный бой, высокая концентрация драйва, уместные QTE и... правдоподобные текстуры.

## МИНУСЫ



Примитивная боевая система, скучнейший первый уровень, до неприличия одинаковые боссы, «ученический» геймдизайн и... дешёвые видеоролики.

## РЕЗЮМЕ



Еще один шаг в сторону интерактивного кино – прочь от казавшихся незбываемыми игровых основ. Ортодоксы предадут «Конспирацию» анафеме. Жадные до драйва, зрелищ и увлекательности – пройдут запомним. Дважды.

## СЕКРЕТ!

Собирайте разбросанные по местам пребывания Борна паспорта, чтобы меню Extras пополнялось иллюстрациями, доступом к поединкам с боссами, музыкой и, конечно же, секретными кодами. Вот вам для затравки два из них.

whattheymakeyougive – Silenced Light Machine Gun  
alqaysanobjective – Automatic Shotgun





«воспроизведением киноопыта интерактивными средствами»: пользователь ведет себя как Борн, калечит людей как Борн, стреляет как Борн, выворачивается из трудных ситуаций как Борн — и, в конце концов, ощущает себя самым настоящим экранним Джейсоном Борном, хоть внешность Мэтта Дэймона использована и не была. При этом игровой костяк, в сущности, мало чем отличается от любого другого «скелета» типичной игры по лицензии: стрельба из нескольких видов оружия с использованием укрытий, простенький ближний бой с восемью «двухнопочными» комбинациями мало чем различающихся трехударных комбо, GPS-радар да «точка входа», запускающая сюжетный скрипт. Скука? Пожалуй, но ее целиком вытеснил адреналин. Вонзил пулю в лоб, вогнал локоть в лицо — получи заряд адреналина в кровь. Все могут короли со здоровыми надпочечниками! Скрутить и изломать троих спецназовцев, словно набитых ватой кукол, походая подстрелить любого командос? Легко — если в крови бушуют непоседливые нейромедиаторы. А дальше — бегом вперед, вырвем автомат из рук опешившего везунчика, пережившего адреналиновый взрыв, загоним трехударным комбо в угол, взбодримся новой инъекцией

и расшибем его затылком журнальный столик, цветочный горшок или неоновую вывеску — кто знает, что подвернется в следующий раз? За каждое монотонное действие, будь то затянувшийся поединок с боссом или неуклюжая перестрелка, незамедлительно следует награда: восхитительной, по-настоящему киношной анимации тут пруд пруди. На адреналиновом поводке игрока тащат вперед, тщательно реконструируя известные по «Идентификации» сцены и подсовывая книжные «флэшбеки», плотно начиная «додуманные» декорации десятками врагов; к концу игре счет убитых и покалеченных уже идет на добрые сотни, и это ей только на пользу.

Чрезвычайно скромная, даже невыразительная по гейм-дизайнерскому счету «Конспирация Борна», при всех своих неоспоримых недостатках, вдруг обрела дополнительное измерение, сумев стать первым достойным образцом того, какими могут и должны быть видеоигры по мотивам кинофильмов. Мы с нетерпением будем ждать известий о кассовых сборах и держать кулачки за вторую и третью части интерактивной «борнианы». Заданное High Moon Studios направление видится весьма перспективным, а улучшать и дорабатывать формулу успеха нужно и важно. **СИ**

К добру или к худу, облик всех главных героев был переосмыслен: вместо привычного по фильму Мэтта Дэймона нас встречает новый Джейсон Борн. На наш вкус — ничуть не хуже.



Разрушаемость декораций на высоте. Впрочем, до планки, заданной прошлогоней Stranglehold, пока еще далеко. Зато с выбором укрытия тут — сплошная морока...







Если все у вас получается хорошо, поверженным в рукопашной противником можно даже успеть прикрыться от пуля.



Выбить нож из рук этого босса невозможно. А вот в драке со спелом из Рима не забудьте применить контекстное добивание неподалеку от письменного стола. Как и в фильме, Борт воспользуется авторучкой.



Когда враг подбирается к Борну слишком близко (или сам Борт не желает тратить патроны), автоматически запускается фрейтинг-сцена. Если в крови героя достаточно адреналина (внимание на интерфейс), он может разом покончить с противником, нажав на одну лишь кнопку применив какой-нибудь хороший прием.

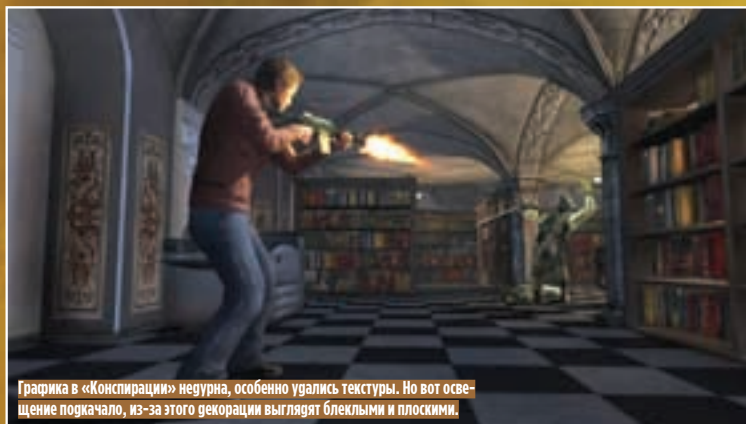
## Беги!

Все основные сюжетные ходы «Конспирации» давно известны любому кинозрителю, а потому авторам оставалось напирать лишь на остроумность. И они блестяще справились! В исходном фильме (увы, о книжном прародителе вспоминать излишне, слишком уж вольно обошлись с источником), как вы помните, были две захватывающие погони – на своих двоих и за баранкой мини-купера. И обе они талантливо перенесены в игру, аж дух захватывает! Особенно восхищает тот факт, что ради одной-единственной сцены авторы не поленились соорудить настоящую аркадную гонку, которая в итоге ничуть не выглядит неуместной или наспех скроенной. Наоборот – это один из самых запоминающихся моментов игры.



## Домашнее чтение

Джейсона Борна придумал и воплотил в своих книгах американский писатель Роберт Лаглем. В Советский Союз насквозь политическим триллерам путь был заказан, но сегодня вся трилогия издана и у нас. «Идентификация Борна» (1980), «Превосходство Борна» (1986) и «Ультиматум Борна» (1990) – точно так же называются и современные киноадаптации этих книг (в 1988-м году, еще при жизни автора, был снят и телесериал), однако от оригинала в них мало что осталось. Зато на фоне киноуспехов Дага Лимана и Пола Гринграсса книжная серия была продолжена Эриком Ван Ластбадером, в 2004-м году, с разрешения наследников Лаглем, написавшим «Наследие Борна» (в России название своеобразно переврали как «Возвращение Борна»), а затем и еще два сиквела: «Предательство Борна» (2007) и «Постановление Борна» (2008). Будет ли продолжен киносериал – до конца неясно. Сам Мэтт Дэймон, исполнитель главной роли, заранее объявил, что даже если четвертая часть получит зеленый свет, он в ней участие принимать отказывается. Тем не менее, актер предполагает, а продюсер располагает: незадолго до появления в магазинах видеоигры релизный план Universal Pictures на 2010-й год пополнился неким «безымянным проектом о Джейсоне Борне». И в главной роли там значится... правильно, Мэтт Дэймон.



Графика в «Конспирации» недурна, особенно угаданы текстуры. Но вот освещение подкачало, из-за этого декорации выглядят блеклыми и плоскими.

## Не просто рукопашный бой

Поскольку «Конспирация Борна» создавалась при полной производственной поддержке Ludlum Entertainment, все необходимые наработки – и даже люди! – были предоставлены в полное пользование High Moon Studios. И главной изюминкой видеоигры предсказуемо стали замечательно исполненные рукопашные расправы героя над всеми встречающимися. Как и в фильмах (откуда и переключалась не только концепция, но и несколько запоминающихся приемчиков), в «Конспирации» создатели опирались на израильскую боевую систему крав мага (которая, кстати, официально взята на вооружение в тамошних военных силах), во многих аспектах схожую с дзю-дзюцу, хапкидо и самбо. Одна из главных особенностей крав мага – адаптация к внешним условиям схватки, контекстуальность каждого конкретного поединка. В качестве вспомогательного оружия используются любые бытовые предметы (в игре вам помогут авторучка, телефонный справочник, огнетушитель и даже лопата), а основное кредо – «Не затягивай бой: причиняй столько ущерба, сколько можешь, и беги!». Интересно, что агентами крав мага обычно проводятся тренировочные отработки «отягчающих обстоятельств внешней среды» – забывленность помещения, мерцающий свет стробоскопов, невозможность использования одной из конечностей и прочие прелести. В общем, виден огромный простор для расширения списка геймплейных шаблонов. Увы, прямо сейчас их в «Конспирации» негусто – одни лишь контекстные добивания.



Отберет дубинку во время заключительного приема Борт запросто, но вот себе ни за что не оставит, выбросит.

Борт полагается на инстинкты и никогда не задерживается там, где умолкли выстрелы, не слышен скрип суставов, а раненые перестали звать на помощь.





# EVERYBODY'S GOLF:

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3

### ▶ ЖАНР:

sports, traditional.golf,  
arcade

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

SCEE

### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

Vellod, «Софт Клаб»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Clap Hanz

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

### ▶ ОНЛАЙН:

www.everybodysgolfgame.com



### ▶ Автор:

Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

ОТЛИЧНО



## ВЕРДИКТ

8.0

### ПЛЮСЫ



Интересная гольф-механика, красивые локации, отлаженная работа онлайн-режима, удобное управление, регулярные пополнения.

### МИНУСЫ



Слабая и излишне «замыленная» графика, нет голосового чата в онлайн, бегают саундтрек.

### РЕЗЮМЕ



Сложный и увлекательный гольф, с достойным сетевым сервисом, множеством дополнительных аксессуаров для персонажей и настоящим японским гольфистом.

Из дому – на зеленый луг одним включением консоли!



**В**ыходя на поле для гольфа, первым делом следует поднять глаза к солнцу и сделать глубокий вдох. Окинуть взглядом участок от ти до лунки, вручить заботливому кэдди сумку с тщательно отобранными и начиненными до блеска клюшками, внимательно изучить участок и, разумеется, погладить ладонью траву: высокая ли она, низкая, или густая. Для гольфиста все это чрезвычайно важно, пусть даже поля создаются по специальным правилам, и зеленые насаждения присутствуют исклю-

чительно там, где им приписано быть. Не стоит торопиться делать первый удар. Изучите карту местности: кэдди предлагает завершить лунку за честные пять ударов, но чтобы обойти соперников хотя бы по очкам, очень желательно сделать бёрди, а еще лучше – альбатрос. Заметьте, что если взять высокую клюшку и произвести максимально дальний удар, то расстояние можно преодолеть за два хода, для чего придется правильно рассчитать силу и перекреститься на удачу, потому как если что-нибудь пойдет не так, то мячик скатится

в песчаный овраг (бункер), выбраться из которого, конечно, можно, да только вот уже без победы в чемпионате. А победа очень нужна. Поэтому сделайте еще один глубокий вдох, наденьте любимую перчатку, возьмите лучший айрон из своей коллекции, разомнитесь, послушайте совета кэдди и повторите про себя мантру: «То, что другие делают за восемьдесят ударов, я пройду за три». Добро пожаловать в виртуальный гольф Японии, страны, где кавайные девочки заменяют Тайгера Вудза, западную икону популярнейшего вида спорта!

Само название Everybody's Golf включает в себе главную отличительную черту этого сериала, то, что делает его непохожим на другие «почти анимешные» игры жанра, но одновременно не дает встать в один ряд с серьезными спортивными симуляторами с сурового вида чернокожим мужчинам на обложке. Это «гольф для всех». Он создавался и для тех, кому нравится наряжать своего кэдди в водолазный костюм, и для тех, кто хочет узнать, как же в это играется и каково это – гонять крошечный мячик по десяти футбольным полям. Вместе со-



# WORLD TOUR



свойственным «игре интеллигенции» спокойствием и размеренностью, здесь есть и напряженные моменты, и сложные участки, и десятки различных клюшек на выбор. В Everybody's Golf огромное значение имеет то, как именно спортсмен совершает удар, какие приготовления делает, слушает ли своего помощника и знает ли, что такое «ти» и «бёрди». Иными словами, это ни в коем случае не «обучалочка» и не развлечение по коллекционированию смешных шорт (хоть и этого добра тут хватает), но шанс для каждого обладателя PS3 выйти на поле и ощутить

себя если не Тайгером Вудзом, то Берти Вустером, ничегошеньки в игре не смыслящим, но непременно получающим удовольствие от процесса закатывания мячика в лунку.

## Офис-гольф

Всего в World Tour насчитывается шесть полей. Поля в гольфе — все равно что города в гоночных симуляторах: самих их, быть может, не так уж и много, но «трасс» по ним проложено предостаточно, скучать не придется точно. На каждом из шести полей проходят соревнования, как простые, так и с особыми

правилами. Выдержав все испытания, игрок сталкивается с последним препятствием на своем пути — самым важным и ответственным турниром, заняв первое место в котором, он откроет нового персонажа и, соответственно, следующую игровую зону. В этом весь одиночный режим. При желании, игрок может потренироваться или отработать отдельно взятые лунки, но только. Соревнования — вот что помогает гольфисту двигаться вперед, набираться опыта и проникаться симпатией к игроку (оформлено в виде заполняющегося розовым цветом сердечка!), а заодно

получать в награду новый инвентарь и одежду. Прохождение стандартных чемпионатов знакомо давним ценителям сериала: перед тем как выйти на зеленую лужайку и приветливо помахать разбежавшимся от греха подальше болельщикам, требуется выбрать «железку», проглядеть свой гардероб и одеться по погоде (или по моде, если играете за девочку), определиться, какой помощник больше по душе и не стоит ли вон та симпатичную барышню с ужаснейшим акцентом заменить на быстроногую скромницу в шляпке, и, собственно,

Добро пожаловать в виртуальный гольф Японии, страны, где кawaiiные девочки заменяют Тайгера Вудза!





### Краткий словарь гольфа

Без знания этих терминов играть в Everybody's Golf невозможно — факт. С полной версией словаря можно ознакомиться на сайте <http://www.golfdigest.ru/tema/dict.htm>.

**Айрон, «железка» (iron)** — клюшка с плоским крюком.

**Альбатрос (albatross)** — количество ударов на одной лунке, на три удара меньше, чем пар этой лунки.

**Бёрди (birdie)** — количество ударов на одной лунке на один меньше, чем пар.

**Боги (bogey)** — количество ударов на одной лунке на один больше, чем пар.

**Бункер (bunker)** — песчаная ловушка, специально сделанная на поле, чтобы усложнить задачу игрока.

**Бэг (bag)** — сумка для клюшек.

**Грин (green)** — участок с самой короткой травой непосредственно вокруг лунки.

**Кэджи (caddy)** — помощник игрока, который носит клюшки и имеет право давать ему советы по ходу игры.

**Лунка (hole)** — 1 — углубление в грине, в которое загоняется мяч; 2 — целиком одно игровое поле от ти до грина включительно.

**Пар (par)** — условный норматив, постоянно используемый для подсчета результата и оценки уровня игроков. Пар — это количество ударов, которое гольфист должен совершить на одной лунке или на всем поле при удачной игре.

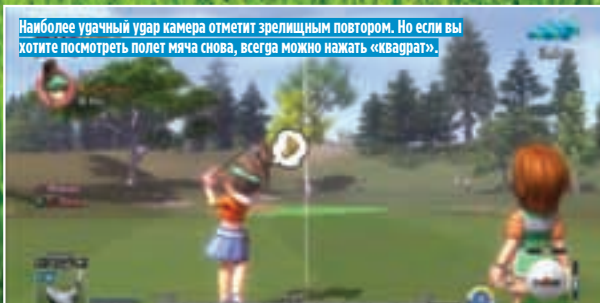
**Ти (tee)** — площадка на поле (обычно приподнятая), откуда начинается игра на каждой лунке.

Девушка расстроилась: сколько попыток, а все равно не получается попасть в лунку вовремя. Девушке требуется тренировка, тренировка и еще раз тренировка!



Кнопкой start вызывается «птичий полет» камеры, что позволяет лучше осмотреть локацию. Риск всегда нежелателен!

Наиболее удачный удар камера отметит зрелищным повтором. Но если вы хотите посмотреть полет мяча снова, всегда можно нажать «квадрат».



Сделайте глубокий вдох, нагнетите любимую перчатку, возьмите лучший айрон, разомнитесь и послушайте совета кэджи.

ткнуть курсором в предпочитаемый режим удара. Их в World Tour два — классический, Traditional, и новый, Advanced. Различия между ними на бумаге несущественные, но когда дело доходит до борьбы за пар, опрометчивый выбор приводит к гневным чертыханиям и натужному пыхтению. Переиграть-то не разрешается. Даже в главное меню не пускают, пока турнир не завершен. Суть различий в том, что по традиционной схеме игроку показывают шкалу удара, что помогает регулировать силу удара и бить точно туда, куда кэджи показал; а вот по новой — нет. Действия те же, но не

залетит ли наш снаряд на ближайшее дерево — вопрос открытый. Освоить, впрочем, предстоит обе злосчастные схемы, потому как некоторые чемпионаты ставят использование более реалистичного замаха как обязательное условие.

### Высокий удар вежжем

На одном поле игрока ожидает... 72 лунки. Разбитые по большому, очень большому и невероятно большому участкам, усеянным всевозможными ловушками, от невесты зачехленного посреди поля водоканала до окруживших финишный флажок песчаники, угодив в которые остается либо рассчиты-

вать на слоновью удачу, либо смириться с тем, что в этом раунде победы не видать. На прохождении лунки отводится определенное число ходов, причем перед началом соревнования игроку покажут максимально короткий маршрут до зеленой лужайки с дырочкой — на него и предстоит ориентироваться. В любой момент игры можно взять операторскую работу на себя и взмыть в небо птицей или устремиться к самой земле и оглядеть сложный участок со всех желаемых ракурсов. А рассматривать есть что! Предательски наклонившееся дерево того и гляди помешает мячику долететь до цели, но

бить ближе тоже вряд ли получится — очень может быть, что белоснежный шарик стукнется о кем-то заботливо выложенную каменную ограду и скатится если не в пруд, то в заросли камышей вокруг него. Выбить-то его оттуда можно, была б сила да хватило б точности вовремя кнопку нажать, но ведь все равно пропадет драгоценный ход, что автоматически лишит возможности сделать бёрди и поставит под сомнение пар на сто очков... Та же история повторяется и в мультитплее, с поправкой на то, что соревноваться приходится не с вымышленными Джесси-кой или Джоном Дэвисом, а с со-



### Трудности перевода

Примечательно, что японская версия игры славится своей сложностью, в то время как американская – невест за чем понадобившейся цензурой: на женских моделях спортивные трусы превратили в целомудренные шорты. Игры серии Everybody's Golf заслуженно пользуются популярностью в Европе и в Англии в особенности, однако приоритетным регионом была и остается Япония. Для европейских игроков это не самая приятная новость. То, что японцы получили полгода назад (два дополнительных персонажа по 35 рублей за каждого), нам предложили только в мае. И в мае же японский PS Store украсило еще одно обновление. Когда оно доберется до Европы и доберется ли вообще – вопрос из области «Сколько же еще ждать Duke Nukem Forever?».

Виртуальный аватар можно создать во всем уникальный. Жаль только, что человечек маленький, и всех причуд никто и не увидит.



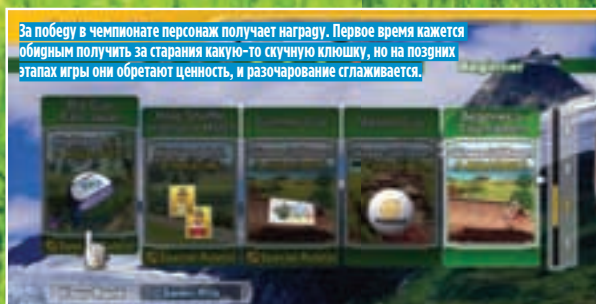
Изначально доступны только два спортсмена и два кэджи.

Подсказка: играть за мальчика легче. Помогает на ознакомительной стадии.



Лучший японский гольфист лично посмотрел Everybody's Golf World Tour и... ему понравилось! Фотография Сигэки Маэрумы, играющего в PS3 у себя дома, разошлась по всем японским новостным сайтам и хорошо помогла продажам игры на родине.

За победу в чемпионате персонаж получает награду. Первое время кажется обидным получить за старания какую-то скучную ключку, но на поздних этапах игры они обретают ценность, и разочарование сглаживается.



седом по парте или озлобленным на весь белый свет японским клерком, что досконально изучил каждую из включенных в игру лунок, с закрытыми глазами предугадывает направление и скорость ветра, ловчее всех орудует клюшкой и выглядит в десять раз напыщенней зеленого новичка, после каждой неудачи грозящегося прекратить это безобразие, отключиться, выйти, вырвать интернет-кабель из консоли и впредь в онлайн-лобби World Tour со своим аватаром не показываться. Аватары, кстати, под стать визуальному стилю Everybody's Golf – очень миленькие, напоминают миниатюрных

японских кукол Pinky, но выполнены они без изысков, и возможности PS3 не используются и наполовину. World Tour позволяет собирать в одном соревновании до полусотни игроков со всего света, предусмотрительно ограничивая их в общении: окно чата маленькое, а возможность подключить гарнитуру и общаться без использования виртуальной клавиатуры так и вовсе отсутствует. Это помогает не запутаться в больших соревнованиях, но несколько напрягает в дружеских турнирах, когда просишь у товарища совета, а он лишь разводит руками – была бы

возможность, рассказал бы, а так, извини, не получится. А советы ой как нужны, и ни игровой мануал, ни имеющийся в World Tour обучающий режим не ответят на вопросы, то и дело возникающие не только у новых, но и у достаточно опытных виртуальных спортсменов. Как пройти ту лунку, как правильно бить при наклоне, стоит ли закручивать мяч, как часто используется «усиленный» удар и, наконец, что это вообще за черти такие – альбатрос и боги? Ответы стоит искать как у игроков в гольф, так и в посвященных Everybody's Golf онлайн-сообществах. Сложно – значит интересно! **С**

### Как все сложно

В Everybody's Golf World Tour сложно делать все: правильные, неправильные, закрученные удары, погонку к лунке, проектирование маршрута и выбор подходящей клюшки. То, что в Ranga! опускалось за ненадобностью, здесь требует самого внимательного изучения. Добраться до флага – это еще полдела, надо ведь закатить мячик в лунку. Но как? Следует ли сделать слабый удар, чтобы тот подкатился поближе и потом было легче загнать его одним легким толчком? Или нет, быть может, куда лучше и правильнее было бы попробовать сделать берри, то есть сейчас, с места, с высокой стойки, прицельно ударить и, может быть, попасть. Нет, не годится. А если он перелетит чуть дальше и скатится в овраг? Тогда точно проиграли... Чтобы избежать этих и многих других трудных вопросов, всегда прислушивайтесь к мнению кэджи. Да, на первый взгляд кажется, что все го неприличия наглядно: вот сетка наклоняется вниз, стало быть, игоет наклон, и ударить надо чуть сильнее. Но... как и в какую сторону? Скажет кэджи. Перед началом хода он обязательно прокомментирует ситуацию.





## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

## ▶ ЖАНР:

adventure.first-person

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Phantomery Interactive

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

## ▶ ОНЛАЙН:

www.sublustrum.ru



## ▶ Автор:

Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru

## SUBLUSTRUM

ХОРОШО

«ДОЧА, – СТАРИК ЗИГМУНД УСТАЛО ПОГЛАДИЛ МАЛЮТКУ АНЮ ПО ГОЛОВЕ, – БЫВАЮТ ВЕДЬ И ПРОСТО СНЫ...»

Что делать тем геймерам, у кого нет ни сил, ни желания бороться со свихнувшейся мышью в «Тургоре», а поиграть во что-нибудь заумное очень хочется? И для них найдется развлечение не хуже, именем Sublustrum («сублюструм», ударение на «ю»). Графика отменная, сюжет заковыристый, бежать, судорожно расплескивая лимфу, никуда не надо. Вращай себе камеру, ходи по точкам в лучших традициях Myst, решай головоломки. Живых людей местами даже показывают... Красота!

Хотя, если бы все было так просто... нет, не может быть все просто с игрой, название которой наводит на вполне конкретные дву- и даже трехсмы-

сленности (читайте врезку). Сложностей (не только в игре, но и с игрой) полно, и имя им: псевдопсихологизм, хитрая логика и образованство. Чтобы получить максимум удовольствия от серии забавных головоломок, следует заранее знать, где разбросаны подводные камни. Вот только некоторые советы, способные свести к разочарования минимуму.

## Псевдопсихологизм

Сразу предупредим – отключите все «графические красоты», какие сможете, сразу, как только получите доступ к меню. В качестве небольшой «добавки к графике» спецэффекты смотрятся роскошно, а вот при постоянном употреблении... Дрожа-

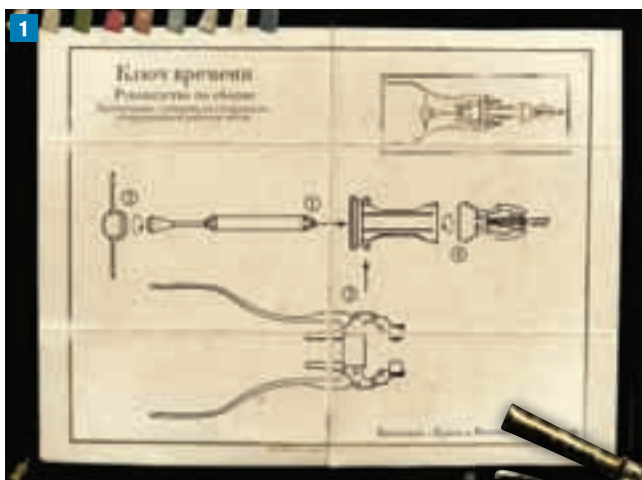
ние камеры вызывает приступы морской болезни у людей, ей подверженных; «эффект старой пленки» способен за полчаса убить вашу сетчатку, а улучшенный переход между экранами готов поспорить с покемоньми заставками за первое место в войне против эпилептиков. Посмотрите – и забудьте! Тут и без них есть чему давить геймеру на мозги.

Для героя все начинается с известия о смерти брата, оставившего квартиру, полную непонятных приборов и туманных указаний на величайшее открытие века. Коридоры ее столь мрачны, что первую четверть игры хочется немедленно все бросить и удавиться (спешим вас заверить, что дальше будет по-

легче). Авторы так налегают на подсознательный смысл происходящего, что даже у людей с тремя дипломами по психологии может возникнуть дистресс\*. Для более-менее знакомых с «наукой о душе» людей история «Сублюструма» особенно опасна: то и дело в мозг раскаленным шилом вонзается мысль: «Откуда они выкопали это старье? Неужели они не видят, что Фрейд с Юнгом в одно не монтируются? Что великие психологи разругались в свое время вдрызг, не знает нынче только ленивый! Да и кто теперь воспринимает иные постулаты отцов-основателей всерьез, кроме дамских журналов и самоучек из глухой глубинки? Даже Анна Фрейд, продолжая дело

\* Дистресс – стресс, связанный с выраженными негативными эмоциями, может быть следствием чрезмерного воздействия отрицательных, шокирующих впечатлений.





Вам интересно, что за странное слово служит игре названием? Нам тоже. Забавно, что разработчики снабдили его транскрипцией, и символично, что не обеспечили расшифровку. Ибо картина получается занятная. Мы провели небольшое расследование и готовы поглотить результаты. Ну, про приставку «суб-» наверное, все слышали. Это значит «пог» – субмарина, субаренда. А вот с «люструмом» сложнее. У этого слова два смысла. Огун – логово дикого зверя (или бордель, видимо, в переносном значении). Другой – особый ритуал. Раз в пять лет древние римляне собирались на Марсовом поле, чтобы принести жертву богу войны в подтверждение того, что они остаются единым народом, верны прежним устоям и чтят свой пантеон. В сюжете игры нет ничего похожего ни на первое толкование, ни на второе. Единственная разумная гипотеза – название символически отражает верность коллектива разработчиков идеям Фрейда (и местами Юнга, как бы дико и несовместимо это не выглядело в глазах психолога) и их намерение и дальше нести психоанализ старой школы в массы.



1 С этим устройством связана одна очень любопытная головоломка, использующая перемещения в условном времени того странного места, где мы собираем ключ.

2 Фантастический мир из середины игры. Плавающие в голубоватой пустоте обломки зданий здорово напоминают не то странные конструкции «Мора. Утопии», не то сон моделиста-вархаммеровца.

3 Здесь снова разработчики попирают законы, теперь уже физики. Вначале этот трамвай, выпускающий усы-антенны, нежно обвивает провода со всех сторон, затем скользит по рельсам, свободно проходя те места, где провода крепятся к направляющим. Недостаток воображения или Высокий Психологический Смысл?

4 Ближе к концу игры нам встретится загадочный персонаж – АнЕмус (вот еще пример «образованства», АНимус – это слово из теорий Юнга). Почему Анемус сидит, как экзгибиционист из анекдотов, в одном плаще, и светит из-под него голыми конечностями, игра не поясняет.

отца, перво-наперво переработала пару его самых тенденциозных заявлений, а было это еще в сороковые годы прошлого века. Куда с тех пор шагнула психология – и подумать страшно. А они все об одном и том же». Средство против мрачных мыслей подобного рода – одно. Не стоит даже пытаться вникнуть в логику авторов сценария. Это занятие в той же мере полезное и результативное, как обсуждение философской идеи «Черного квадрата» Малевича. Может быть, она и есть, но пожалейте голову. Все равно исход один – или «цепляет», или нет. А это, в свою очередь, зависит от того, настроитесь ли вы на одну волну с геймдизайнерами. Ибо головоломки здесь тоже с подковыркой.

### Хитрая логика

Анонсы обещают нам «ассоциативный» способ разборок с местными пазлами. Хотелось бы знать, что это. Скажем, логика бывает разная: классическая и неклассическая, многозначная и нечеткая, модальная и релевантная, женская, в конце концов. И у всех разновидностей (кроме, может быть, последней) есть свои законы. Так что когда игроку говорят о том, что «головоломки выполнены в математической логике» – достаточно соблюсти ее правила, чтобы все решить. С ассоциациями же просто беда. Они тем и отличаются от логики, что не верифицируемы. У каждого они свои и, в отличие от мышления блондинок, «свойскость»

и уникальность – не недостаток ассоциаций, а достоинство. Поэтому – в теории, конечно, – совершенно непонятно, как такие головоломки решать. На деле оказывается, что логика в загадках есть, просто... ну, не женская, конечно. Но не менее своеобразная. Музыканты (а именно так позиционирует себя коллектив создателей) – люди творческие, и потому многие вещи, незбылемые для математиков, считают условностями. Геймеру следует быть готовым к неожиданностям. Так, например, не удивляйтесь, что при переносе данных в один прибор с десятичной шкалой из другого, на котором цифры не отображаются, а есть только десять засечек, нужно будет делать

поправку на то, что ноль, который есть в «цифровом» приборе, на второй машине не предшествует единице, хотя делений там тоже десять. То ли творческий гений разработчиков позволил им забыть про подсказку к столь важному нюансу (особенно притом, что приходится искать нужные цифры для нескольких шкал), то ли гуманитарная направленность мышления окончательно вытеснила значение числа «ноль» из их сознания, заменив привычным видом цифровой клавиатуры, например, мобильника, где заветную цифру печатают после девятки. Сюжет разворачивается таким образом, что после недолгого пребывания в мрачной квартире, полной стимпанковских

## ВЕРДИКТ 7.0

**ПЛЮСЫ** +  
Цельный геймплей, приятные слуху музыкальные головоломки, обилие визуально различающихся локаций.

**МИНУСЫ** -  
Шаткая философско-психологическая подоплека происходящего.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Альтернатива «Тургор» для тех, кто не любит бегать, и о том, кто такой Фрейд, слышал только краем уха.





## СЕКРЕТ!

Когда окажетесь в пустыне, посреди обломков города, в центре которых стоит трамвай, одной из задач будет восстановить электроснабжение. Поблизости есть 2 щитка. Тот, что у фонтана, открыт, догадаться, как открыть второй, практически невозможно. А делается это так. После того как в паз наверху будет вставлена рукоятка (ее как раз несложно найти поблизости), устанавливаем ползунки, движущиеся по дугам, в нижнее положение, а горизонтальный – в среднее. Крутим рукоятку (один раз!), затем переставляем горизонтальный ползунки в крайнее правое положение. Жмем на ручку замка.



1 В игре есть даже свой маленький Silent Hill. Включишь в помещении свет, и Silent Hill 2 превратится в Silent Hill 3.

2 Разработчики не в меру увлеклись идеей механических аналогов живой природы – зародышей, бутонов, цветов. Выглядит прекрасно. Но слышали ли они, что в современной психологической практике принято тех, кто подобным образом изображает природу, направлять на консультацию к психиатру?

устройств, наше альтер эго (оставить думать про Юнга\*\*!) переносится в череду фантастических миров (каждый из них имеет психологическое толкование, но вникать в это, надеемся, мы вам уже отсоветовали). В одном из миров находится головоломка (об этом читайте в другой врезке), решение которой столь неочевидно, что даже перебором его не получится воспроизвести. К счастью для геймеров, это – те немногие моменты, в которых игра пробуксовывает, в остальном пазлы решаются в меру бодро – как раз настолько, чтобы сначала ощутить собственное ничтожество от невозможности продвинуться дальше, а потом – блаженство и гордость за себя, когда решение, наконец, найдено. Это называется катарсис. Од-

но «но» – достигнете вы его лишь в том случае, если медведь сошел с вашего уха, ибо многие загадки здесь связаны со звуками. А те, что не связаны, да – вызывают трудности. «Зона актуального развития»\*\*\* разработчикам явно жмет.

### Образованство

Как вы помните, в эпоху Возрождения идеалом человека был «многогранник». Поэты занимались математикой, художники – медициной, и все вместе двигали науку вперед. Следовать идеалу Ренессанса – похвально, однако в современном мире сделать это все трудней, ибо сумма накопленных человечеством знаний чудовищно выросла. Очень легко, распыляясь по многим дисциплинам, попасть в комичес-

кую ситуацию. Для тех, кто пуще огня боится обнаружить свое незнание и с умным лицом вещает глупости, изобрели Интернет. Многое можно проверить, главное – не лениться. Иначе критик (с меньшим успехом тешащий свое «Я», осыпая читателей ворохом умных слов), увидев текст от лица университетского профессора с упоминанием вина Chateau Bardo\*\*\*\* порвет за слишком уж альтернативную историю. Увы. «Бардо» – именно наш случай, причем далеко не единственный. О странном сочетании Юнга с Фрейдом мы уже поговорили. Есть и другие мелкие «пакости», отравляющие впечатление. В этом, наряду с неспешным геймплеем, основное отличие «Сублиструма» от «Тургора». Тургор, по меткому замечанию

Ашота Ахвердяна (большого знатока искусства), хорошая притча и неважная игра. Здесь все наоборот: игра получилась солидная. С добротной графикой, альтернативной, но понятной (блондинкам особенно) после объяснения логикой. Геймплей ее неспешен, но ровно в той степени, чтоб мотивировать наивного любителя квестов, не отягощенного университетским дипломом по психологии, искать проход в новые красочные миры. Однако с позиции знания – винегрет совершеннейший, чудовищное поспание общеизвестных научных и не очень фактов. Если совесть позволяет вам с этим мириться – «Сублиструм» подарит пару-тройку удивительных вечеров, вполне заменяющих несколько спектаклей какого-нибудь абсурдистского театра. ☞

\*\* Альтер эго (по Юнгу) – символическое представление наших вытесненных желаний в виде отдельной личности.

\*\*\* «Зона актуального развития» – термин Л.С. Выготского. То, на что человек способен без подсказки.

\*\*\*\* Борго (Bordeaux) – провинция во Франции, вина из которой называются обычно в честь местных старинных замков (Chateau): Chateau Margaux, Chateau de Seize.





## ИНФОРМАЦИЯ

## ПЛАТФОРМА:

Wii

## ЖАНР:

special party game

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Midway

## РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

## РАЗРАБОТЧИК:

Midway

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

## ОНЛАЙН:

www.nintendo.com



## Автор:

Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

1 Присмотритесь: то, во что играют человечки, есть худший способ бездельничать. Толкать вперед фишки можно и без дорожной Wii, пультов и Game Party!

2 Девушка с голубыми волосами пытается понять, как же надо бросить глоток, чтобы он принес какие-нибудь очки. Слава богу, в инструкции это описано куда понятнее, чем в самой игре.



ВЕРДИКТ  
5.0

## ПЛЮСЫ



Пара оригинальных игр, 175 персонажей на выбор, помогающая концентрироваться музыка.

## МИНУСЫ



Никудышная графика, чересчур чуткое управление, непонятные описания, за 20 минут всю игру можно изучить вдоль и поперек.

## РЕЗЮМЕ



По всем параметрам средний сборник десятисекундных развлечений. Забавно, но не более того.

## GAME PARTY

ТО, ЧТО В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ СЧИТАЕТСЯ «НЕУДАЧНЫМ УПРАВЛЕНИЕМ», В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ЗОВЕТСЯ «НЕУМЕНИЕМ ИГРАТЬ».



**Ж**анр «очередной сборник мини-игр для шумной компании» расцвел на Wii пыльным цветом: тут вам и спортивные дисциплины предложат, и олимпийским чемпионом сделают, и в любящую шарик мартишку превратят — простор огромный, выбирай, что душа пожелает. Продажи таких игр ни в коем случае не зависят от оценок в прессе, напротив — чем сильнее рецензент невзлюбил проект, тем выше его место в чарте. И Game Party — наглядный пример творящегося безобразия. Ни один здравомыслящий человек не купит ее для одиночного прохождения, но если следующий уик-энд предстоит провести вместе с тремя друзьями,

то отношение (как по волшебству!) вмиг изменится. Впрочем, даже заядлым гулякам будет, за что пожурить Game Party. Во-первых, слегка удивляет скромная подборка самих мини-игр: семь забав, из которых как минимум две мы видели раньше, и не один раз. Причем в версии от Midway, например, настольный хоккей выглядит и играется заметно хуже, чем у конкурентов, а подобранные для Trivia вопросы сложно назвать хоть сколько-нибудь оригинальными. Далее, схема управления честно использует все возможности начиненного гироскопа пульта. И кнопки жать придется, и размахивать им, и бросок дробика имитировать, и ша-

рики в стаканчики забрасывать. Класс! На бумаге это выглядит более чем интересно, но стоит взять контроллер в руки и попробовать сделать взмах, как становится ясно: движения считаются слишком спешно и придиричливо точно, а на экран переносятся с непредсказуемыми искажениями. Неоспоримым достоинством конкретно этого представителя жанра является, пожалуй, только неожиданно богатая подборка игровых аватаров. Причем по мере прохождения, т.е. накопления «билетов», выдающихся за успехи в том или ином соревновании, открываются все новые и новые человечки. Вместе с ними, кстати, можно добыть дополнительные режимы для представ-

ленных развлечений (скажем, «играть в дартс на время») и прочие плюшки, вроде затейливой раскраски мячиков для Hoop Shoot. Вряд ли все эти приятные бонусы станут достаточным поводом дни напролет просиживать за Game Party в одиночку, устанавливая и побивая собственные рекорды, потому как особого разнообразия они не вносят, а сражаться с управлением за высокое место в статичной таблице рекордов — пустая трата времени. Разумеется, тут есть интересные забавы, ранее никем не реализованные. Но и их, без хорошего стимула, изучать не слишком хочется. Исuzu, конечно, не играть вчетвером — тогда срамная графика и кривое управление уже не так страшны. **СИ**





- 1 Действие игры происходит ночью, и персонажи часто выглядят черными силуэтами.
- 2 Вампирица Эми – художница, хакер, а также мастер магии и катаны.
- 3 Наложённые на персонажей чары и эффекты, кхм, лекарств прекрасно видны даже в темноте.
- 4 Хотя иконки снаряжения выглядят круто, на самом персонаже ничто надетое не отображается. Только оружие, и только в бою.
- 5 Случайных сражений в игре нет, так что рост крутизны героя ограничен. Однако добывать очки опыта можно еще и выполняя задания, а также находя спрятанные повсюду ящики, шкафчики, коробочки и сундуки с добром.
- 6 Технически графика не очень продвинута, но многие интерьеры сделаны с вниманием к деталям.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing/adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Mayhem Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.russobit-m.ru/catalogue/item/vampire\_world/



▶ Автор:

Илья Ченцов  
chen@gameland.ru

## VAMPIRE WORLD (ВАМПИРЫ. НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ)

ШЕДЕВР ТОПОРНОЙ РАБОТЫ.

На свете есть игры, просто источающие ауру благополучия. Вам достаточно запустить их, увидеть главное меню (без сомнения, с трехмерным фоном) и на мгновение закрыть глаза, чтобы представить себе сытых программистов в одинаковых чистых фирменных футболках; нарядных художников в разноцветных шарфах, чьи волосы фиксирует в нарочитом беспорядке дорогой лак; небольшую армию тестеров, пишущих свои отчеты без единой грамматической ошибки, и симпатичную девушку-продюсера с маленькой аккуратной грудью. Vampire World – не из таких игр. «Гаражная разработка» – вот два слова, которые исчерпывающе характеризуют проект. У на-

ших коллег из дискового отдела есть расхожая фраза-приговор: «Выглядит так, как будто сделано в 1998 году». Это и про Vampire World тоже. В 1998 году она, вероятно, была бы очень красивой и вообще крутой игрой. Если бы не баги и хромой интерфейс: неожиданные зависания, выбегание героя за пределы «зон проходимости», постоянные проблемы с выбором предметов и действий, корявые скрипты, то и дело заставляющие персонажей произносить уже неактуальные фразы. Тестеров в списках разработчиков нет – не того калибра контора. История повествует о том, как бравый... отставить, довольно скучный охотник на вампиров по имени Бернард пытается выяснить, кто убил его коллегу Ивана. Но на-

стоящая драма остается за кадром. Несколько талантливых людей, борясь с нехваткой времени и денег, пытаются выдать на-гора Игру Своей Мечты. Наметанный глаз легко заметит шрамы там, где словацкие франкенштейны из Mayhem Studios так и не пришли своему чудовищу недостающие органы. Боевой режим зачем-то напрямую предлагает выбрать цель для лечения, хотя на врагов оно не действует, а в «команде» Бернарда только он один. Дверь, ведущая в «частные владения», не откроется до конца игры. В карманах сверххвместительного пальто героя скапливаются совершенно ненужные предметы: шестидесятиваттная лампочка, нестиранный носок и даже обветшалый российский флаг. Наконец, сама история,

хотя у нее есть конец и начало, выглядит, как один непилотный эпизод телесериала – у Бернарда немало старых знакомых, и об его отношениях с ними игроку остается только догадываться, или разбираться по ходу событий. С другой стороны, все происходит на очень небольшом пространстве – фактически, в одном грузовом порту, а время действия ограничено одной ночью. Но – видно, что разработчики очень старались. Пусть интерфейс боя заедает – зато сами сражения тщательно продуманы. Битвы идут в пошаговом режиме, однако при вычислении очередности ходов игра учитывает, сколько времени тратится на каждое действие. Есть два типа оружия и три школы магии, соответствующие





### С катаной на игле

Волей или неволей, но авторы высмеивают не только штампы ролевого и приключенческого жанров, но и вампирский эпос. Противники Бернарда лишены ореола «стильных сексуальных убийц», который создается вокруг упырей в последние годы. Большая их часть выглядит просто как какие-то амбалы (или дистрофики) в отрепье и с дубьем. Хотя и Бернард, в сущности, не лучше. Ходит в длиннополом пальто на голое тело, а для борьбы с кровососущим сбродом не гнушается колоть себе всякую дрянь: морфин-кодеин, чтобы боль заглушить, анаболики-стероиды, чтобы бить сильнее, амфетамины для ускорения физических процессов, да еще какие-то «ментоблоки», чтобы силу воли увеличить. Возникает ощущение, что рабочим названием игры было «Наркоман против божьей». Хотя на самом деле проект вначале именовался Vampire Story, пока не выяснилось, что уже разрабатывается такой квест A Vampire Story. Пришлось сменить название на претенциозное Vampire World, хотя какой уж тут мир — два причала, три домика. Русское заглавие «Вампиры. Ночь возмездия» и то походит больше.

### СЕКРЕТ!

— Если вы играете в разрешении, отличном от 1024x768, текст может стать нечитаемым, либо варианты ответа в диалогах просто пропадут с экрана.  
— Зависания игры у меня происходили ближе к концу, когда Бернард «убивал» кинжалом обысканных упырей. Чтобы избежать этой неприятности, просто оставляйте на телах наименее ценный предмет — тогда герой не будет их уничтожать.  
— Чтобы прокачать уровень владения магией крови вне боя, используйте заклинание «Излечение». Учтите, что на это расходуются руны крови! Чтобы иметь хоть какие-то шансы в борьбе с последним врагом, вам нужно как минимум освоить «Вампиризм».



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## Несколько талантливых людей, борясь с нехваткой времени и денег, пытаются выгнать на-гора Игру Своей Мечты.

навыки растут по мере использования тех или иных видов вооружения или заклинаний, а с ростом умения появляются новые боевые приемы и чары.

А еще есть классические «очки опыта» и уровни, позволяющие повышать физические параметры — силу, выносливость, ловкость и силу (опять же) воли. Еще одна очень приятная особенность — вы можете сами в любой момент настроить баланс между атакой и защитой: бить сильнее, но и получать больше, либо уйти в оборону и еле-еле тыкать врага (всего пять вариантов). Арсенал, возможно, невелик по сравне-

нию с лидерами жанра, но приятно сочетает в себе вампирскую классику (катаны, ритуальные кинжалы) и городскую прозу (ножи, стальные трубы, разводные ключи). Удивительно, но и ключевыми предметами вроде весла, которое герой подержит в руках минуты две (и даже не успеет воспользоваться по назначению!), тоже можно сражаться. Достаточно серьезный (хотя и фантастический) сюжет и гэги вроде боевых весел существуют в игре параллельно. Она словно смеется над собой, над самим своим устройством: «Да, тут монстры стерегут сундуки (пото-

му что в RPG так принято) и без стеснения говорят об этом». Шедервальная сцена с цепной пилой ставит с ног на уши принципы классической квестовой механики. Но все же приколам оставлена роль эмоциональной разрядки, а большую часть времени авторы, извините, нагнетают. Ночь, луна над морем, заброшенная рабочая деревушка, над которой возвышается бунгало вампирицы Эми... кажется, что кто-то забыл здесь не то кусочек Иннсмута, не то сцену из артхаусного шедевра «В море утоп и я». Сгоревший офис, прилегающий к информационному

центру вампиров, снова возвращает нас к теме маленькой игродельческой компании, борющейся за выживание. Чем ближе к концу игры, чем гуще глюки, тем сильнее начинаешь сопереживать этим людям — вдруг сорвутся и сделают фатальный баг в конце? Пустые каюты в темном череве огромного сухогруза, где история подходит к развязке, вдруг начинают казаться кабинками покинувших проект программистов. Неубиваемый поначалу финальный босс усугубляет подозрения — неужели авторов не хватило на концовку и они поставили его вместо заглушки? Но нет. Скрежещут мозги, решение найдено — немного удачи, и злодей повержен! Выходит солнце — но сайт mayhem.sk уже закрыт... ☹

ВЕРДИКТ  
6.0

### ПЛЮСЫ

Интересные ролевая и боевая системы. Целый визуальный дизайн. Внимание к деталям. Неожиданные решения авторов заставляют нестандартно думать и игроков.

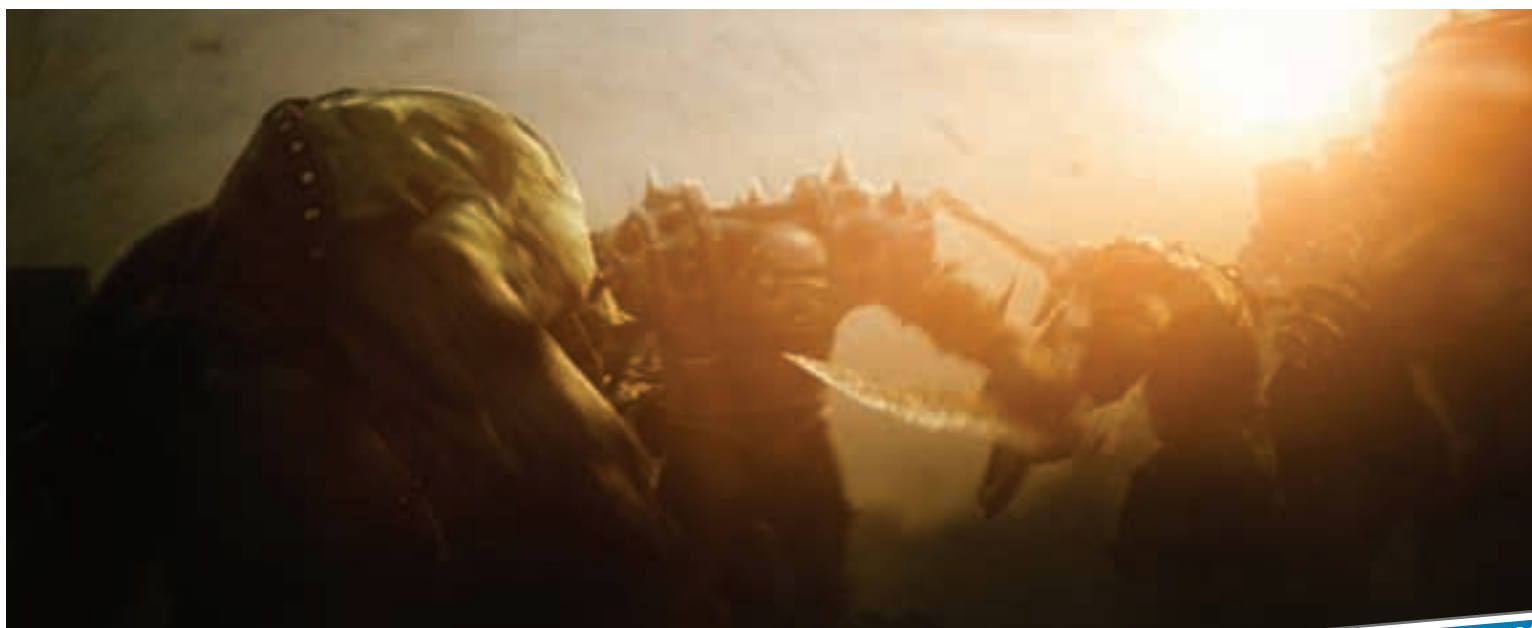
### МИНУСЫ

Грубоватая графика. Корявый интерфейс. Частые ошибки и зависания. Долгие загрузки.

### РЕЗЮМЕ

Маленькая и неуклюжая, очень своеобразная и неряшливая игра.





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

strategy, real-time, fantasy

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai/Deep Silver

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Black Hole

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

### ▶ ОНЛАЙН:

warhammer.deepsilver.com



### ▶ Автор:

Степан Чечулин  
stepan@gameland.ru

# WARHAMMER: BATTLE MARCH

ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ WARHAMMER: MARK OF CHAOS ПОЛУЧИЛОСЬ СОВСЕМ НЕ ГЕНИАЛЬНЫМ.

**Д**ополнения каждый разработчик делает, что называется, в меру собственной испорченности. В Relic, например, трудятся мастера своего дела, так что каждая их добавка — что полноценная игра. Winter Assault, Dark Crusade, Soulstorm — как на подбор, образцовые add-on'ы к Warhammer 40,000: Dawn of War. Однако многие студии вполне уверены, что дополнение можно склеить по проверенным лекалам: склепать несколько миссий, добавить пару рас да десяток свежих юнитов, на закуску средний паршивости сюжет — и вот уже готов товар для продажи. Black Hole Entertainment, к сожалению, избрала именно этот вариант. Ее Warhammer: Battle March (add-

он к в меру популярной стратегии Warhammer: Mark of Chaos, вышедшей полтора года назад) настолько обычен, что от желания зевнуть скулы сводит. Сюжет новинки не оригинален. В мире Warhammer Fantasy, как известно, кипит бесконечная война всех со всеми. Орды Хаоса с переменным успехом бьются с Империей, темные эльфы вынашивают планы уничтожения всего живого, ну а зеленокожие дуболомы орки дерутся, кажется, и вовсе ради удовольствия. Потому когда к главному герою Battle March — Горбашу — пришла предводительница темных эльфов Лилаэт, освободила его из плена и приказала собирать армию для захвата мира, храбрец сразу согласился. Создатели сочинили одну неболь-

шую кампанию, разделив ее на две части. В начале мы путешествуем вместе с Горбашем. Собираем армию, громим по ходу дела всех, кто под руку подвернется. Причем как раз первая часть получилась веселее всего. Во-первых, играть приходится за орков, что само по себе хорошо — эти здоровяки ходят в атаку исключительно толпами, постоянно что-то орут, бряцают оружием и вообще создают близкое сердцу каждого как служившего, так и откосившего россиянина ощущение самой раздолбайской в мире армии. Однако, при всем при том, орки блестяще показывают себя в рукопашном бою — рвут вражин на британский (помните, откуда родом Games Workshop?) флаг очень быстро. Впрочем, по сути новая раса ма-

ло отличается от прочих. Набор бойцов стандартный — лучники, пехота, тяжелая пехота, всадники на кабанах и так далее. Никаких тактических изысков у орков нет, а беспроязвительная стратегия та же, что и раньше, — выманивать отряды противника под огонь лучников, а потом пускать в бой пехоту под предводительством главаря. Горбаш, к слову, могуч. Новоиспеченный вождь орков орудуя страшным тесаком, с легкостью крошит противников. Он обладает набором сильных приемов и очень прочной броней. Вторая сторона конфликта — темные эльфы, ведомые в бою красавицей Лилаэт. Согласно сюжету, после неудачного похода на Империю она осталась в живых и с позором воротилась домой.





### Большое путешествие

Если вы вдруг не знали, то сообщаем: совсем скоро Warhammer: Battle March появится на Xbox 360. Причем это будет не банальный порт add-on'a, а сборник из Battle March и оригинальной Mark of Chaos. Игрока ждут сразу три кампании, все пять рас и десятки юнитов. Главная новинка, конечно, управление. Разработчики его порядком перетряхнули, соорудив в итоге аж два варианта. Первый – «базовый». Тут почти все действия будут контекстно-зависимыми. С помощью минимального количества кнопок вы сможете приказывать солдатам занять оборону, идти в атаку и так далее. Для тех, кто жаждет сложности, предусмотрен классический режим, когда каждую команду придется отдавать самостоятельно.

Порядком будет изменена графика. Создатели поколдовали над масштабом, так что в версии для Xbox 360 камеру можно будет привинуть вплотную к юнитам, разглядеть детали экипировки, нашивки и гербы каждого отряда. Анимацию тоже обещают сделать разнообразнее. Солдат научат лихо крутить фринты мечами, ставить блоки, контратаковать. Кроме того, ожидаются зрелищные фаталити, с литрами крови и отрубленными конечностями.

Что ж, для тех, кто играет только на Xbox 360, выход Warhammer: Battle March на этой консоли – отличная возможность познакомиться с миром Warhammer Fantasy.



Обуреваемая жадной мести, предводительница эльфов нанимает здоровяка Горбаша, чтобы нанести смертельный удар ненавистным людям. На непростых отношениях орков с темными эльфами и строится вся сюжетная кампания. Остроухие, как водится, не слишком эффективны в честной рукопашной. Их главная сила – асасины и жутковатого вида гарпии. Бесшумные убийцы ловко прячутся в темноте, так что солдаты в двух шагах пройдут – не заметят, отменно управляются с кинжалами и арбалетами и могут наносить неожиданные удары по противнику. Эльфийские птички – тоже сила, с которой приходится считаться: они налетают с небес, неся смерть всем, до кого доберутся их когти. Миссий, как мы сказали, немного,

но некоторые сделаны интересно. В одной из них, управляя только четырьмя асасинами, необходимо бегать по вражескому городу, открывая ворота и уничтожая вражеские артиллерийские расчеты. Так мы обеспечиваем поддержку армии орков, которая тем временем штурмует город. Или, например, в одной главе надо сначала захватить огромный замок, а потом отбить контратаку эльфов. Причем, чтобы оборона была эффективнее, стоит затащить на господствующую высоту баллисту и встретить эльфов каменным дождем. Жаль, но таких миссий немного. В большинстве случаев нужно просто уничтожать врагов. Кроме того, возникает ощущение, что у разработчиков хватило сил только на первую часть кампании.

В середине, когда под наше командование поступают темные эльфы, начинаются неоправданно затянутые уровни, которые из-за множества искусственных усложнений приходится переигрывать по десять раз. Сохраняться в битве нельзя, и единственная оплошность приводит к тому, что приходится начинать нудную миссию с начала. Не считая новых участников конфликта да развития сюжета, никаких изменений нет. Как и в оригинале, мы бродим по карте строго линейным маршрутом, разве что пара необязательных миссий пытается создать иллюзию свободы. Получается плохо. Как и раньше, в сражениях главный герой и армия зарабатывают очки опыта, развивая навыки и спецприемы, а после жаркой сечи можно пополнить

войска в лагере. Деньги на новых солдат и снаряжение добываются в многочисленных битвах или из сундуков, щедро разбросанных на каждой локации. Warhammer: Battle March не то чтобы плохая игра. Просто сработала она без фантазии, будто лепили ее по учебнику «Как делать безликие дополнения». Здесь слишком мало нового, кампания короткая, а миссии могли быть намного разнообразнее. Первую половину игры вытаскивают из болота скуки свирепые орки, которые превращают битвы в веселую мясорубку, но ближе к концу начинаешь откровенно зевать. Обратит внимание на Warhammer: Battle March стоит лишь поклонникам этой вселенной, ну и тем, кто соскучился по RTS в жанре фэнтези. **СД**

1 Как и в оригинале, крупные сражения всегда превращаются в кучу малу.

2 Осыпать врагов стрелами можно смело, даже когда идет рукопашная – своих тут не убивают.

3 Чтобы захватить город, надо потащить баллисту и с ее помощью разрушить стены.

4 При максимальном приближении управлять армией не получится, зато можно полюбоваться сражением.

5 Асасины с одинаковым успехом могут вырезать артиллерийский расчет или расправиться с парой отрядов мечников.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ** +  
Толпы свирепых орков, стремительные сражения, качественные ролики.

**МИНУСЫ** -  
Слабый вражеский AI, порядком устаревшая графика, всего одна скоротечная кампания.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Очень стандартное дополнение, слепо из коммерческих соображений.



# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## CRIME PATROL

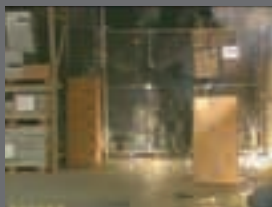
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Crime Patrol
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.lightgun
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Leisure
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: American Laser Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 233 МГц, 256 RAM, 1 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: games.1c.ru/crime\_patrol



В роли полицейского, слоняющегося вместе с не совсем вменяемой напарницей по улицам американского городка, пользователям предлагают расправиться с убийцами, ворами, террористами, наркоторговцами и прочими незаконопослушными гражданами. Коллега появляется в кадре в минуты передышки, так что миссии по отстрелу недругов целиком ложатся на ваши плечи. Игра запускается без установки файлов на жесткий диск в маленьком окошечке, которое при желании можно заменить полным экраном. По нынешним меркам качество видео (формат MPEG-1) жуткое, но оно компенсируется уморительной озвучкой в духе дублированных американских передач криминальной тематики, что с успехом идут по российским телеканалам. А кривляния актеров напоминают о несерьезности происходящего на экране. Управление интуитивно понятное и удобное. Стреляем левой кнопкой мыши, а правой перезаряжаем оружие. Более того, в Crime Patrol встроена поддержка световых пистолетов. Вопрос в том, где в наше время достать световой пистолет?

### РЕЗЮМЕ

Переиздание классического шутера для аркадных автоматов. Настоящий раритет, место которому в кунсткамере.



## БАСКЕТБОЛ: ИГРА ЧЕМПИОНОВ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: International Basketball 2007
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: sports.traditional.basketball.arcade
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Idoru
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Idoru
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1997



Нежданно-негаданно на PC объявился конкурент NBA Live 08. О сопернике, впрочем, неизвестно ничего. На родине Idoru, в Италии, игра носит иное название, а западные сайты вовсе отказываются признавать «Игру чемпионов». В России проектом заинтересовался «Акелла» и быстро его локализовала. Тексты (в том числе баскетбольные термины) переведены грамотно, но без досадных ляпов («нужновыиграть») не обошлось. Огорчают частые сокращения целых фраз, однако это уже вина разработчиков, уместивших длинные слова в коротеньких полях. Бюджет Idoru не позволил закупиться лицензиями, поэтому в игре нет клубов, зато есть 18 национальных сборных и баскетболисты с вымышленными именами. Распознать спортсменов по внешности не представляется возможным, так как у всех лица практически одинаковые. В дополнение к командам — четыре игровых режима: чемпионат, плей-офф, кубок и сезон. Также в наличии несколько тактических схем, но едва ли они вам понадобятся, ведь уровень искусственного интеллекта соперника даже ниже, чем в NBA Live 08.

### РЕЗЮМЕ

Надо очень постараться, чтобы не превзойти аляповатую PC-версию NBA Live 08. Idoru это угадось.



## ФОРД ДРАЙВ: OFF ROAD

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ford Racing Off Road
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: racing.offroad
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: RazorWorks
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1954



RazorWorks продолжает штамповать аркадные гоночки по лицензиям компании Ford. На этот раз студия устремила взор на джипы. В «Форд Драйв: Off Road» вы найдете 18 автомобилей, различающихся не только внешне, но и техническими характеристиками (скорость, управляемость, разгон). Правда, во время заездов эти отличия незаметны... Трассы пролегают по трем типам местности: болотистому, песчаному и заснеженному. Главная особенность здешних треков — развилки, благодаря которым в одно мгновение аутсайдер способен вырваться на первое место, а лидер — увеличить отрыв от преследователей. Еще на трассах попадаются артефакты, деньги и чемоданчики с инструментами. С их помощью можно на лету починить машину, не обращая за помощью в автомастерские. Частый недуг локализаций «Акеллы» — огромное количество сокращений слов и фраз — присутствует и в «Форд Драйве». «Кр.», «Поз.», «Лучш.» — гадайте сами, что все это значит. Перевод не вызывает нареканий, да и русские шрифты почти соответствуют оригинальным английским.

### РЕЗЮМЕ

Демонстрация возможностей разноцветных джипов на трех типах ландшафта. От концерна Ford с любовью!





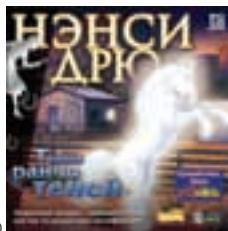
## ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

► **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine  
► **ПЛАТФОРМА:** PC  
► **ЖАНР:**  
adventure.third-person  
► **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Himalaya  
► **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Руссобит-М»/GFI  
► **РАЗРАБОТЧИК:**  
Himalaya  
► **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
► **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM  
► **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD  
► **ОНЛАЙН:**  
www.gfi.ru/index.php?langid=18&id=774&categ\_id=20&men\_id=6



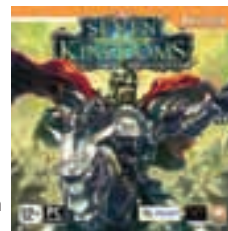
## НЭНСИ ДРЮ: ТАЙНА РАНЧО ТЕНЕЙ

► **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch  
► **ПЛАТФОРМА:** PC  
► **ЖАНР:**  
adventure.first-person.modern  
► **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Her Interactive  
► **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Новый Диск»  
► **РАЗРАБОТЧИК:**  
Her Interactive  
► **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
► **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 400 МГц, 64 RAM, 16 VRAM  
► **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD  
► **ОНЛАЙН:**  
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons\_desc&prod=nensydrewrancho



## SEVEN KINGDOMS: ЗАВОЕВАТЕЛИ

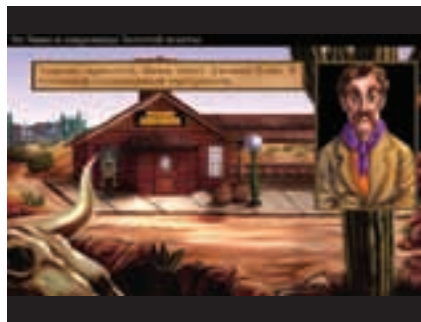
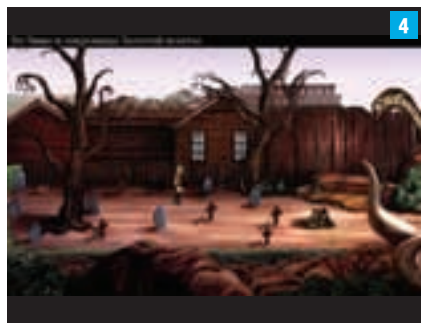
► **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Seven Kingdoms: Conquest  
► **ПЛАТФОРМА:** PC  
► **ЖАНР:**  
strategy.real-time.fantasy  
► **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Enlight  
► **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Акелла»  
► **РАЗРАБОТЧИК:**  
Enlight  
► **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4  
► **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM  
► **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD  
► **ОНЛАЙН:**  
www.sevenkingdomsconquest.com



«Эл Эммо и сокровища золотой шахты» приветливо машет нам ручкой прямоком из прошлого столетия: разрешение 640X400, слабая анимация, огромные пиксели и курсор в виде крестика. Прямо как в старые добрые девяностые. Однако под личиной гадкого утенка скрывался прекрасный лебедь, просто это не все поняли. Как верно подметил коллега V.P. (см. обзор в #229 «СИ»): «Девять из десяти игроков бросят игру в мусорную корзину...». Хочется верить, что безупречная локализация подарит деццу Himalaya новых фанатов из России. В центре событий — 42-летний неудачник Эл Эммо. В поисках любви герой отправляется на Дикий Запад, но застревает в богом забытом городе. В русской версии у Эла настолько пронзительно писклявый голосок, что понимаешь: он действительно лузер. Второстепенных персонажей (пианист Билл, богатей Кевин, станционный смотритель Джонни Кейн) не менее приятно слушать — актеры постарались на славу. Не подкачала адаптация. Часто мелькающие в диалогах «неа» и «мож» идеально отражают уровень интеллекта некоторых жителей города.

### РЕЗЮМЕ

Один из самых недооцененных квестов последних лет. Второй шанс для тех, кто в свое время пропустил игру.



Каникулы нужны даже неутомимой Нэнси Дрю. Но юная сыщица и не подозревала (а мы знали!), что предложение подружек отдохнуть на ранчо вылетит в очередное расследование. Отпуск отменяется, на повестке дня — встреча с призраком лошади. По слухам, она принадлежала человеку, которого позже повесили, и теперь фантомное животное приносит беды тем, кто осмелился взглянуть на него. Качество перевода лучше, чем в предыдущих частях. Читать тексты приятно, канцеляризмы проскакивают нечасто. Нэнси разговаривает голосом Наташи Ионовой, в народе более известной как Глюк'Оза. Фанатам творчества певицы должно понравиться, а вот ценителям качественной озвучки — нет. Как ни старается Наташа, а в нужный момент эмоционально произносить реплики — это не ее конек. Временами Глюк'Оза переигрывает, что еще хуже. Пожалуй, за старательность стоит похвалить актера, озвучившего повара. В локализации Сэм Турмонд получился именно таким, каким его придумали разработчики: добродушным парнем, готовым всегда прийти на помощь.

### РЕЗЮМЕ

Неплохой детектив с вменяемым финалом. Если бы не побочные задания (сбор урожая, готовка еды), вышел бы отличный квест.



После знакомства с Seven Kingdoms: Conquest кажется, будто время для создателей игры остановилось где-то в девяностых. Иначе невозможно объяснить то, что даже графика в игре доисторическая, да и геймплей, увы, тоже не удался. Каждое сражение развивается по одному сценарию — быстро строили вокруг деревни нужные здания, добыли необходимые ресурсы, соорудили войско, с его помощью захватили очередной поселок, и так до победного. Ни тактической глубины, ни хитрых дипломатических интриг... Возможно, разработчики хотели заманить игроков количеством? На ваш выбор представлено более 20 рас (отличаются они, правда, только внешне) и две кампании — одна за людей, другая за демонов. Причем веселее всего играть как раз за адских монстров. Во-первых, у них самые мощные солдаты, даже начального уровня. А, во-вторых, они отчего-то нарисованы куда качественнее людей. Но в целом это игру не спасает. Seven Kingdoms: Conquest можно порекомендовать только ностальгирующим геймерам, да и они долго в компании с этой игрой не задержатся.

### РЕЗЮМЕ

Игра придется по душе разве что тем, кто еще ностальгирует по первым двум частям Seven Kingdoms.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

### ВОПРОСЫ

**1.** Расставьте романы книжной серии «Nancy Drew» в порядке написания:  
1. The Witch Tree Symbol  
2. The Secret of the Old Clock  
3. The Sky Phantom

**2.** Родиной баскетбола считается...

1. Греция  
2. Канада  
3. США

### КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 18 июля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 12/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

### ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 09 (258)

**Сереева Сергея**  
(г. Белгород)

Правильные ответы:

— (2) Анну Люсию и Либби;  
— (1) Даниель Дэро.

**1.** Девушка, сыгравшая нашу напарницу, корчит рожи при каждом удобном случае. Раги ее гримас, в общем, и стоит пройти все миссии.

**2.** Сборная России составлена из первоклассных баскетболистов с именами формата «RUS1», «RUS2», «RUS3»...

**3.** Догнать умчавшегося вперед соперника не проблема. Куда сложнее первым доехать до финиша.

**4.** На кладбище спрятано много интересных предметов.

**5.** Добряк Сэм Турмонд. Говорят, повар из него никакой, а вот советчик отличный.

**6.** Играть за демонов проще всего. У них и армия сильная, и ресурсы (кровища!) добываются быстро.

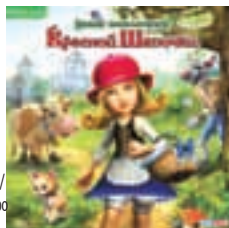


ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2:  
УАЗ 4X4НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ  
КРАСНОЙ ШАПОЧКИКОДЕКС ВОЙНЫ:  
РЕЙНДЖЕРЫДайджест  
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

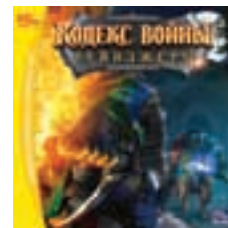
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:  
Полный привод 2: УАЗ 4x4  
ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР:  
racing.offroad  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»  
РАЗРАБОТЧИК:  
Avalon Style Entertainment  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM  
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD  
ОНЛАЙН:  
www.4x4game.ru



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:  
Новые приключения Красной Шапочки  
ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР:  
adventure.third-person.fantasy  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Руссобит-М»  
РАЗРАБОТЧИК:  
GFI UA  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM  
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD  
ОНЛАЙН:  
www.russobit-m.ru/catalogue/item/  
novie\_priklyucheniya\_krasnoy\_shapochki



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:  
Кодекс войны: Рейнджеры  
ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР:  
strategy.turn-based.fantasy  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»  
РАЗРАБОТЧИК:  
«1С: Ivo-Co»  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM  
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD  
ОНЛАЙН:  
www.warcodex.ru



В нашей потребительской реальности, лежащей многими километрами ниже девелоперских надежд и амбиций, игра «Полный привод 2: УАЗ 4x4» имеет к пресловутому детищу ульяновского автопрома лишь формальное отношение. Avalon Style с серьезной миной заявляет: аутентичные гонки по бездорожью на любимых в народе свирепых уазиках! Игрок тем временем икает в немом изумлении: только что его дикий «Патриот», покрытый толстым слоем вложенных в тюнинг денег и очков репутации, застрял на ровном месте и лихо буксует всеми четырьмя колесами. Под днище попал камешек. Такая вот аутентичность. Внешне автопарк выглядит прилично, однако на деле ощутимой разницы в управлении между «буханкой» и тем же «Патриотом» не наблюдается: обе машины не имеют ни массы, ни необходимой инерции и бодро ныряют в повороты на любой скорости. Единственное, что удивительнейшим образом вызывает слезы умиления, — открывающий игру «Гимн уазоводов». Что там говорят, «Полный привод 3» будет на Unreal Engine?

## РЕЗЮМЕ

Кособокий, но не лишенный очень своеобразного очарования симулятор гонок на «уазиках».

Если Crime Patrol — ретро-артефакт этого выпуска дайджеста, то «Новые приключения Красной Шапочки» — артефакт современный. Только представьте: детская игра, созданная на движке взрослой стратегии «Офицеры» украинцами для русских по мотивам французской сказки. Замес ядреный, да такой, что детишкам лучше не давать. Если в оригинальной истории можно было усомниться разве что в намерениях матери, посылающей ребенка через полный опасностей лес, то здесь уморить героиню готов каждый второй. Пчеловод говорит «Проведай моих пчелок» (ребенку! без сетки!), а лесник — и того хлеще, заставляет принести патроны, патронташ и нож, разыскивая их во дворе среди таких же опасных предметов. Маразм достигает предела, когда девочку просят выловить выброшенные волком в реку морковки — корнеплоды шныряют в воде, как рыбки! На закуску — огрехи в орфографии, вроде слова «маслицо», и писанные геймдизайнером тексты, предлагающие отправиться «в избушку рядом с лесником». Именно туда и хочется ударить после знакомства с новой «Шапочкой».

## РЕЗЮМЕ

Новые приключения движка «Офицеров» в глубинах коллективного подсознания GFI UA. Курить, не давать детям.

Дополнение «Рейнджеры» не установишь без «Высшей расы» или базового «Кодекса войны». Похоже, разработчики решили выжать из своего проекта все соки, штампуя не слишком разнообразные add-on'ы. Несмотря на достаточно приятную новую кампанию с интересным сюжетом (правда, авторы хвастаются, что она еще и «нелинейная», но это не совсем так), новинка в целом даже на add-on тянет с трудом. По сути, кроме истории рейнджера Корнелиуса, в игру ничего и не добавили — так, немного артефактов и заклиний, не открывающих новых геймплейных горизонтов. Основное нововведение, миссии с проникновением за линию фронта и разведкой, к сожалению, не отличаются от обычных, да и заданий таких в «Рейнджерах» раз-два и обчелся. Кроме того, в отличие от первых двух частей игра лишилась одной из своих забавных плюшек — на картах теперь почти нет интересных мест, в которых можно обнаружить припрятанную до лучших времен гаубицу. Что, конечно, делает прохождение каждой миссии гораздо более линейным.

## РЕЗЮМЕ

Такого рода дополнения хорошие люди выкладывают в свободный доступ для своих верных почитателей.

1 Коварные текстуры! Подвернувшись под колеса грязевое озеро можно заметить лишь в тот момент, когда в нем увязнешь.

2 Вах! какой восточный торговец продает разные украшения — сережки, брошки, ленточки... Нет, шапочку другого цвета купить нельзя.

3 Картинки по-прежнему хороши (хотя ради add-on'a стоило бы хоть время года сменить!). Забавно: King's Bounty, Team Fortress, «Кодекс Войны» — реализм, кажется, снова отступает перед «мультяшностью».





# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

\* Вас ждет  
более 1000 игр

\* Постоянно  
обновляемый  
ассортимент

\* Фирменные  
американские и  
европейские издания!

**ВЫБОР**



Command & Conquer:  
the First Decade (EURO)

**1040 p.**



Fallout Collection (DVD)

**1300 p.**



Grand Theft Auto  
Classics Collection

**832 p.**



Baldur's Gate 2 The  
Collection

**1248 p.**



Diablo II + Diablo II  
Expansion Set: Lord of  
Destruction (игра + дополнение)

**910 p.**



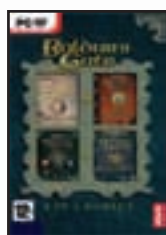
Neverwinter Nights:  
Diamond Compilation  
Pack (US)

**1430 p.**



Crysis Special Edition  
(US)

**2600 p.**



Baldur's Gate  
Compilation (4 in 1 Boxset)

**1430 p.**



Metal Gear Solid 2:  
Substance (US)

**1300 p.**



Lord Of The Rings Online:  
Shadows Of Angmar Special  
Edition (EURO)

**1820 p.**



Microsoft Flight  
Simulator X Deluxe DVD (US)

**2600 p.**



Elder Scrolls IV: Oblivion  
Game of the Year Edition (US)

**2210 p.**

Играй  
просто!  
**GamePost**

**ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ**  
**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**

Требуется курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: [sales@gamepost.ru](mailto:sales@gamepost.ru)



Телефон:  
(495) 780-8825  
[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы



# АРКАДА

## КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:  
Анатолий Сонин  
anatoliy.sonin@gameland.ru

## TSURUGI

Постоянные читатели наверняка заметили, что наша рубрика приобрела явный восточный уклон. В последнее время мы писали исключительно о японских автоматах, которых в России не найти. Потребность в информации о таких сиквиных должна быть удовлетворена на ближайшее время, так что в этом выпуске мы возвращаемся к рассказу о самых интересных автоматах, в которые можно сыграть в России.



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», [www.wizardgame.ru](http://www.wizardgame.ru).

В этот раз нам попалась с виду неприметная аркада московского кинотеатра «Высота». Здесь всего пять автоматов: из гонок – привычные Initial D и Battle Gear, для любителей пострелять – Time Crisis и Target Force. Словом, стандартный развлекательный набор. Но каким-то чудом в него затесался безумный Tsurugi, один из немногих самурайских симуляторов. Tsurugi вышел семь лет назад. Графика уже не один год как прокисла, но разве этим остановить наш с вами исследовательский дух? Где еще получится помахать мечом не на экране, а в окружающем пространстве? Ведь даже на Wii таких игр совсем немного. Жанр там представляют Dragon Quest Swords с отвратительным управлением и Red Steel, который по всему миру приняли очень прохладно. На автоматах с виртуальным рубилом дела обстоят не лучше, так что вся надежда

только на Tsurugi. В отличие от неудачных экшнов для Wii, в Tsurugi управление совершенно естественное: клинок на экране следует за движениями увесистой рукоятки в руках игрока, а за удар считается любой резкий взмах перед вражеским носом. Держать рукоятку нужно обеими руками, как из-за ее большого размера, так и из-за тугого провода, который постоянно мешает при игре. Этот провод, ограничивающий в движениях – один из главных минусов конструкции автомата. Tsurugi с удивительной легкостью обходит все ловушки, в которые попались игры с Wii. Здесь не возникает желания махать рукояткой направо и налево, разрубая на кусочки врагов. Каждый противник умирает всего от пары ударов, но большую часть атак соперники запросто блокируют. Ваша задача – подгадать верный момент и дожидаться, пока враг откроется. Игрок берет себя в руки, сле-



Из одного жетона можно выжать чуть ли не полчаса игры. За эти полчаса придется порубать немало самураев, нинзя и боссов-громил.





## СКОРЕЕ В НОМЕР!

Героев Street Fighter в этом году получится увидеть не только в четвертой части игры. Вместе с ней должен появиться файтинг Tatsunoko vs. Capcom, в котором персонажи известной драки столкнутся с героями аниме. От Tatsunoko уже выставлены два бойца: Кен Васьо из аниме Gatchaman и Азума Тецуя из сериала Casshan. Компания Tatsunoko успела поработать с огромным количеством аниме, так что прегуagarь финальный список бойцов пока сложно.



## ХОЧУ!

Автомат Tsurugi стоит в холле московского кинотеатра «Высота» по адресу ул. Юных Ленинцев, 52. Здание находится недалеко от станции метро «Кузьминки». Жетон стоит 25 рублей, а в зале стоят также одиночный Chase HQ 2, сдвоенный Initial D ver.3, шутеры Target Force и Time Crisis 4.



дит за противником, отбивает атаку и разрубает супостата одним метким ударом. Прямо как у самураев!

Для блока рукоятку держать нужно у той части экрана, в которую направлена атака врага. Когда удар отбит, а соперник еще не оправился, как раз и нужно резать его пополам. Это одна из основных тактик Tsurugi — не тупо нестись вперед, прорубая себе путь, а выжидать удар и вовремя контратаковать.

У ног игрока расположена педаль. Жмете — и герой подбегает на время к врагу. Отпускаете — отбегает назад. Она дает вам возможность перехватить инициативу. Можно не ждать шанса для контратаки, а просто приблизиться к врагу и прорубить его защиту. Кроме всего этого, на рукоятке есть маленькая кнопка, которая используется в суперударе. Накопили энергии, зажали кнопку, взмахнули мечом — и пятерых повалили одним ударом. Махать рукояткой в Tsurugi приходится очень активно, так что место под игру огорожено небольшими прозрачными заслонками. Из-за этого авторы, видимо, и решили отказаться от игры вдвоем: меч на автомате всего один, а соединять два кабинета нельзя. А жаль, вдвоем драться всегда интереснее.

Как ни странно, на все это богатство многие посетители аркады

плюют. Пока я был в зале, к автомату подходили только дети, и каждый из них игнорировал педаль для атаки, подходил в упор к монитору и махал мечом что есть мочи. Хотя что в этом странного? Весь текст в игре на японском, а понятен он только каждому пятидесятому землянину. Владельцы московских залов, научитесь наконец вешать инструкции на русском языке! Не все же читают нашу рубрику и понимают, как играть.

Tsurugi можно пройти всего на одном жетоне, как, например, пистолетный шутер. Правда, играется он куда проще, а проходится, наоборот, дольше. С серьезным подходом из одного жетона можно выжать чуть ли не полчаса игры. За эти полчаса придется порубать немало самураев, ниндзя и боссов-громил. До монстров с зомби дело так и не дошло, и мы, в кои-то веки, этому рады. Сюжет в Tsurugi есть, но он упорно ускользает от восприятия. Какой-то злодей украл какую-то принцессу, а добрый герой, как водится, отправился ее спасать (героя зовут не Марио). Не бог весть какая история, но сюжетные сценки в наличии есть.

Tsurugi — довольно старый, но до сих пор очень интересный автомат. Играть на нем чертовски весело и на удивление дешево. А главное — никакая Wii еще такого геймплея не показала. **СИ**

1 На листовке пишут: «Удивительная технология, считывающая положение контроллера». Конечно удивительная. Была. В 2001-м году.

2 Махать в Tsurugi нужно не целым мечом, а только рукояткой.

3 Если меч у правой части экрана, то защитит он вас только от ударов справа.

4 Рукоятка явно рассчитана на две руки, и держать ее очень удобно. Убрать бы еще этот провод.

5 Сколько бы брони на себя ни надевали самурай-враги, больше пары ударов никто не выдерживает.

6 Желтая шкала заполнена, значит можно делать суперудар.

В Tsurugi управление совершенно естественное: клинок на экране следует за движениями увесистой рукоятки в руках игрока, а за удар считается любой резкий взмах перед вражеским носом.





# НОВОСТИ MMORPG

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## 1 Вспомним о погибших при землетрясении

И в виртуальном мире обитают живые люди. Ужасное землетрясение магнитудой 7.8 балла, унесшее десятки тысяч жизней в южном Китае, мало кого оставило равнодушным. Виртуальные миры, в которых азиатские игроки составляют преобладающую часть населения, почтили память погибших. В Phoenix Dynasty Online (<http://pdobbs.enjoymmo.com>) на всех серверах прошла минута молчания, на форуме игры желающие оставляли специальные послания, в подписи к которым находился белый цветок (в Азии цвет траура – белый). Аналогичное массовое «возложение цветов» прошло и в Legend of Golden Plume (<http://lqp.enjoymmo.com/forum/thread-39-1-1.html>). Без какого-либо понукания администрации интернациональная аудитория Zu Online (<http://zu.igg.com>) провела геймерский эвент, результатом которого стала «минута молитвы в память жертв землетрясения» и внутриигровое видео, запечатлевшее этот момент. Крупнейший азиатский игровой провайдер IGG (<http://www.igg.com>) выпустил специальные Quake-карты для оплаты игровых предметов и услуг во всех своих шести MMORPG. Единственное отличие от обычных карт – 10% наценка. Но жертвуют деньги не только игроки: китайскому Красному Кресту перечисляется 20% полной стоимости проданных карт.

## 2 Cabal Online: открыт Nation War сервер

Еще один способ неплохо заработать на PvP? С середины мая, после запуска выделенного Nation War сервера игроки Cabal Online (<http://cabal.ogplanet.com>) могут участвовать в военных действиях «колоссального масштаба» («масштаб» – на совести владельца игры OGPlanet). Битвы на Nation War будут проходить ежедневно, в 18.00 по тихоокеанскому времени, между представителями двух враждующих наций Cabal Online: Capella и Procyon. На поле боя попадут не все – лишь сотня лучших с каждой стороны, имеющих персонажей не ниже 95 уровня и заплативших вступительный взнос в 1 млн Alz (игровая валюта Cabal Online). Победить не просто – чтобы захватить форпосты, необходимо перебить многочисленную охрану из NPC, а также всех оказавшихся в пределах досягаемости воинов противника. Конечная цель – получить контроль над столицей противоположной нации. Поединки начнутся с 30-минутной задержкой, чтобы дать игрокам время на экипировку и выработку стратегии. На время самой Nation War персонажи автоматически получают бонус к здоровью и будут переодеты в «национальную» униформу (для четкой идентификации «свой-чужой»). Каждая из наций получает стартовый запас очков, который меняется (растет или

падает) по мере захвата все новых форпостов. Имеющиеся очки можно употребить с пользой – для активации Силовых Башен (Force Towers) или найденного Древнего Оружия (Legacy Weapon). Завершается Nation War после того, как столица одной из наций будет захвачена, а все ее представители перебиты. Если этого так и не случится, то победителя как раз и определит количество очков, набранных за убийства врагов и захват укреплений. После того как Nation War закончится, будут подведены итоги. Каждый из участников получает вознаграждение (Alz, артефакты и экипировку) пропорционально вкладу в боевые действия. Ну а по субботам (и «особым» случаям) проходят Mission Nation War, по результатам которых вознаграждают не только непосредственных участников боев, но и всех представителей победившей нации.

## 3 Wrath of the Lich King: хоговые испытания

WoW неуклонно растет и развивается. Подтвердились весьма упорные и обнадеживающие для всех поклонников World of Warcraft слухи. Портал WoW Insider со ссылкой на «анонимные источники» сообщил, что Blizzard приступила к альфа-тестированию Wrath of the Lich King (<http://www.worldofwarcraft.com/wrath/index.xml>), второго по счету дополнения к WoW.



Matrix Online (<http://thematrixonline.station.sony.com>) порадовала своих немногочисленных игроков продолжением – на сервера установлен Episode 10.2. В игру введено 342 вида Enhanced/Silenced оружия 50 уровня, однако получить его не просто – дроп из монстров «с тремя шевронами» (NPC 50+) случается нечасто. Также устранен ряд багов. Впрочем, столь незначительные изменения вряд ли изменят негативное отношение геймеров к не слишком удачной Matrix Online...



Electronic Arts сообщила, что Warhammer Online: Age of Reckoning (<http://www.warhammeronline.com>) будет доступен геймерам Австралии, Новой Зеландии и Южной Азии одновременно с североамериканским и европейским релизом (осень 2008 года). Для выполнения этого условия игроки из другого полушария получат собственные выделенные сервера в Австралии (Oceanic WAR servers), что призвано обеспечить безупречное качество связи. Впрочем, возможность играть на серверах США и Канады у антиподов отобрана не будет.



GDTeam и CyberCrew продолжают радовать игроков регулярными обновлениями казуальной браузерной «Техномагии» (<http://www.tmgame.ru>). В игре добавилось по четыре квеста для каждой расы и появились новые монстры: Водяные Духи, Скорпион, Черепаха и Изумрудный Дракон. У Па-





## С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

уков (второй уровень), Паучьих Королей (третий уровень), Големов (третий уровень), Скелетов (третий уровень) и Духов (пятый уровень) заработала функция «логово» — теперь количество этих злобных NPC увеличивается с каждым новым игроком, вступившим в уже идущий бой.



**Stargate Worlds** (<http://www.stargateworlds.com>) празднует значительный успех — всего лишь за пару недель с начала регистрации количество заявок, поданных на закрытый тест, превысило 100 тысяч. «Это чрезвычайно важный сигнал для нашей игры, — радуется представитель разработчиков Дэвид Рид, — но как большого поклонник Stargate я несколько не удивлен, эта франшиза сама себя продает, независимо от «носителя». Поэтому я уверен, что Stargate Worlds ждет грандиозный успех!». От себя заметим, что на бету Age of Conan написало 1 млн, а на тест Warhammer Online — около 700 тысяч человек.



**HappyMMO** объявила о выходе Pet Carnival, первого обновления для Elf Online (<http://elf.happymmo.com>). Название не обманывает — апдейт в первую очередь посвящен разнообразной живности — пять новых питомцев, стандартно вылупляющихся из яиц, и десяток более редких пегов из подземелий. Новые «верховные животные» — это... танк M48, кабриолет Cadillac, некий условный лимузин и Jeep SUV. Помимо питомцев и механизмов игроки обретают две дополнительные профессии. Солдат (Soldier) сможет теперь развиваться до Боксера (Boxer), а Ученик (Scholar) — до Поэта (Poet).

Официального заявления пока не сделано, более того, на тест Wrath of the Lich King («Гнев Короля Личей») допущены лишь те игроки, кто подписал предельно строгие условия неразглашения (NDA). Тем не менее, среди них нашлись недобросовестные люди, которые, к вящему удовольствию «недопущенных», выложили в Сеть скриншоты с закрытой альфы. Посмотреть их можно на все том же WoW Insider'e (<http://www.wowinsider.com/photos/wotlk-leaks/762471>). Как вы помните, во Wrath of the Lich King нас ждет новый заснеженный материк Нортренд (Northrend), «героический класс» Death Knight и повышение предельного уровня персонажа до 80-го. Что касается даты выхода Wrath of the Lich King, то некоторые онлайн-магазины уверены, что игра появится у них уже в ноябре этого года.

## 4 ArchLord: нелегалов вычислят по номеру

Введена в строй система блокировки IP. Codemasters объявили, что борьба с проникновением геймеров с «нежелательных» территорий, где увлекаются фармингом и торговлей виртуальным добром за кэш, вступила в завершающую фазу. Учетные записи тех, кто в нарушение пользовательского соглашения завел персонажа на непредназначенных для его страны серверах Archlord и RF Online, будут заблокированы. Мошенников вычислят по IP-адресу, определенному в момент регистрации или позже, при входе в игру. Российским геймерам, к счастью, волноваться не нужно. «Наказанию» подвергнутся игроки из стран Азии, Северной Америки и Ближнего Востока: Брунея, Камбоджи, Канады, Китая, Гонконга, Индии, Японии, Сингапура, Южной Кореи, Вьетнама и еще девяти государств. Если же вас все-таки заблокируют, то справедливость восстанавливается через службу техподдержки (<http://www.codemasters.co.uk/support/appeals.php>). Пессимисты на MMORPG форумах предсказывают сокращение аудиторий обеих игр вдвое. Оптимисты говорят, что Codemasters все делают правильно,

поскольку в большинстве блокированных стран (но далеко не во всех!) работают локализованные сервера Archlord и RF Online. И азиатским геймерам, а также почему-то канадцам там самое место.

## 5 NCsoft взялась за шарды всерьез

Особое внимание — Восточной Европе. Как подчеркивается в пресс-релизе компании, усиление давления на пиратов — это непосредственный отклик на массовое распространение нелегальных серверов («шардов») Lineage II (<http://eu.lineage2.com>) в Восточной Европе. Среди главных стран-нарушителей, чье население уже не представляет жизнь без «бесплатной» Lineage II, Греция и Россия. Формально во главу угла поставлена не недополученная прибыль, а «забота о пользователе». NCsoft обращает внимание, что в большинстве случаев для доступа на пиратские шарды приходится скачивать и устанавливать модифицированное программное обеспечение. Что в него заложили анонимные программисты — неясно, и велика вероятность получить вместе с игровым клиентом троян или вирус. Европейский офис NCsoft уже выбрал первоочередные цели — это крупнейшие пиратские шарды двух указанных выше стран, с наибольшей аудиторией и денежными потоками. Против их владельцев и сотрудников во всю готовятся иски. Есть и первые победы — в Греции закрыты нелегальные сервера Lineage II в четырех интернет-кафе торговой марки e-GLOBAL. Руководство материнской компании предстало перед судом и готовится нести материальную (6 млн евро) и уголовную ответственность за нарушение авторского права и использование ворованного программного обеспечения. Напомним, что это уже второе разбирательство NCsoft с крупнейшими пиратами, успешно доведенное до суда. Первой ласточкой стало закрытие в 2006 году американского шарда L2Extreme.com, где играло около 50 тысяч геймеров. **С**



## Лучшие MMORPG месяца

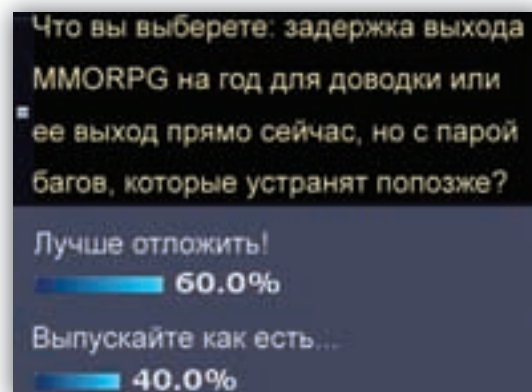
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	<a href="http://lotro.turbine.com">http://lotro.turbine.com</a>	8.4
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.3
Guild Wars Factions	<a href="http://www.guildwarsfactions.com">http://www.guildwarsfactions.com</a>	8.3
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.2
City of Villains	<a href="http://www.cityofvillains.com">http://www.cityofvillains.com</a>	8.2
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.2
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.2

## Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.4
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.4
Aion	<a href="http://www.plaync.com/us/games/aion">http://www.plaync.com/us/games/aion</a>	7.2
Stargate Worlds	<a href="http://www.stargateworlds.com">http://www.stargateworlds.com</a>	7.2
Earthrise	<a href="http://www.play-earthrise.com">http://www.play-earthrise.com</a>	7.2
Jumpgate Evolution	<a href="http://www.jumpgate-evolution.com">http://www.jumpgate-evolution.com</a>	7.1
Mythos	<a href="http://www.mythos.com">http://www.mythos.com</a>	7.1



Все не любят задержки, но взгляните на цифры — 60% геймеров готовы ждать, ждать и ждать, лишь бы играть, не сталкиваясь с падениями, зависаниями, многомегабайтными еженедельными патчами и тому подобными прелестями. 40% более нетерпеливы — выкладывайте карты на стол, все равно многие проекты годами не снимают с себя пометку beta. И вы — не исключение! Итак, большинство за благоразумие. Но опрос, идущий уже второй год, понравился еще и удивительно круглыми цифрами. Такой результат не встречается больше ни в одном из нескольких десятков опросов уважаемого портала...

Источник: MMORPG.com, опрошено 10 491 человек







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.

#### ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОНАН!

**АУДИТОРИЯ ММО-ИГР – НЕ РЕЗИНОВАЯ. НОВЫЕ ПРОЕКТЫ ЖИВУТ ЗА СЧЕТ ЛЮДЕЙ, ПЕРЕХОДЯЩИХ ИЗ ДРУГИХ ИГР. МАССОВЫЕ МИГРАЦИИ БЫВАЮТ ТОГДА, КОГДА ВЫХОДИТ ДОЛГОЖДАНЫЙ РЕЛИЗ. НЕ ПРОСТО КАЗУАЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ НА ПАРУ ВЕЧЕРОВ, НО НЕЧТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЫДАЮЩЕЕСЯ. НЕЧТО МАСШТАБА AGE OF CONAN.**

23 мая на прилавки магазинов поступили коробки с Age of Conan – новой MMORPG от норвежской студии Funcom. Funcom – не новички на рынке многопользовательских игр. Семь лет назад это издательство выпустило не достигшую феноменальной популярности, но завоевавшую свою аудиторию игру Anarchy Online. Со своим новым проектом компания имеет право надеяться на значительный успех – ведь за неполную неделю с момента релиза было продано более 400 000 коробок с игрой. Не каждая MMORPG может похвастаться таким количеством активных подписчиков за весь период своего существования! Funcom заявляют, что 1 миллион подписок в долгосрочной перспективе можно считать успехом. Судя по текущим темпам продаж, Age of Conan имеет все шансы оправдать ожидания разработчиков.

Age of Conan произвела настоящий фурор на рынке MMORPG. В первые дни продаж коробка с игрой стоила в Москве 65 баксов, что само по себе немало, но уже через пару дней цена подскочила до 100 долларов за коробку. При этом тираж всё равно разошелся! Одно время игру нельзя было купить даже у перекупщиков – остались только подарочные боксы стоимостью 145 долларов. Казалось, весь играющий народ ринулся осваивать просторы мира Хайборийской эры; те, кто не успел приобрести коробку, внимательно следили за более расторопными игроками. Через несколько дней в магазинах снова появились коробки ценой в 65 баксов, но высокий спрос на игру сохранялся.

После релиза начался массовый отток геймеров из других MMORPG, прежде всего из World of Warcraft. Люди спешили посмотреть и, что называется, «потрогать руками» вселенную, придуманную американским писателем Робертом Говардом и адаптированную для PC норвежскими разработчиками из Funcom. Чем же подкупает игра? На этот счет среди геймеров единого мнения нет. Одни восхищаются сверхсовременной графикой, другие – динамичной боевой системой, третьи грезят о славе архитекторов и зодчих (игра предусматривает возможность построить собственный город или крепость). К графике, действительно, претензий нет. Age of Conan предельно красива. Пейзажи впечатляют, персонажи выглядят стильно и убедительно. Радует количество опций, которыми можно оперировать в ходе создания внешности своего персонажа. С таким ассортиментом настроек вы вряд ли встретите двух одинаково выглядящих игроков. Правда, из-за красивой графики мы вынуждены мириться с высокими требованиями к железу. Разработчики рекомендуют двухъядерный процессор, hi-end видеокарту и 2 Гб оперативной памяти. Ни одна MMORPG до сих пор не была столь требовательна к аппаратному обеспечению. Боевая система Age of Conan действительно нетипична для жанра. Игра от Funcom ближе к экшну, чем к MMORPG. Здесь персонаж не будет самостоятельно атаковать выбранную вами цель, вместо этого мы контролируем каждый удар. При сра-

жении в ближнем бою можно атаковать противника с нескольких направлений, а основным способом убийства будут комбинации ударов. Такие комбинации привычно выносятся на панель быстрого доступа и активируются с ней, однако, чтобы завершить комбу, необходимо выполнять нужные атаки в определенной последовательности – почти как в файтинге! Более мощные комбинации ударов требуют более длинных и сложных последовательностей. Кроме того, персонажи по-разному защищены с различных сторон, потому даже регулярные атаки одного и того же противника сбоку и, допустим, сверху будут иметь различную эффективность. Степень защищенности против атак с тех или иных направлений также можно менять. Привыкшие к монотонному бою в других MMORPG игроки отмечают, что в Age of Conan процесс кача посредством убийства толп неприкаянных мобов увлекателен сам по себе. В противобоевом ближнем бою, дальний бой в игре на порядок скучнее. По сути, он мало чем отличается от ganged combat'a в других MMORPG – захватываем цель, используем заклинание, отбегаем. До Age of Conan никто не считал такую систему особо скучной, однако теперь, при наличии невероятно динамичного ближнего боя, дальний бой сильно разочаровывает. У магов есть своя система плетения заклинаний, но она становится доступна далеко не сразу. С другой стороны, не все игроки желают бешено стрейфиться, прыгать, рубить в пяти направлениях и отстукивать на клавиша-

туре сумасшедшие комбы. Age of Conan, всё же, MMORPG, а не MMO Action, поэтому и ориентированные на дальние атаки классы, несомненно, найдут своих поклонников.

Что касается постройки городов, то это, несомненно, здорово! Кто не мечтал бы возвести собственную крепость, развивать её, отражать набеги соседей и собирать завоевательные походы? Правда, несколько смущает относительная нехватка простора для постройки. Говорят, уже через три-четыре дня игры топовые русские гильдии, раскатав нескольких персонажей, начали строить свои первые города. Если текущие темпы развития сохранятся, то в скором времени мир игры столкнется с такими проблемами уплотненной застройки, которые современным москвичам и не снились. А ведь он не так уж и велик! Но будем надеяться, что разработчики смогут эффективно контролировать жилищный вопрос в рамках созданной ими вселенной.

Посмотрев на царящий вокруг игры ажиотаж, я вижу, что, несмотря на свои несомненные достоинства, Age of Conan привлекает прежде всего новизной. Многие геймеры, купившие коробку с игрой, пока не спешат уходить из Age of Conan. Люди хотят посмотреть новый мир, попробовать необычную боевую систему, оценить богатство игровых возможностей. Кто-то непременно останется, а вслед за ними придут другие. В Age of Conan не всё гладко, много противоречивого и неоднозначного, но игра, похоже, удалась на славу.





Если при нажатии  
на кнопку двигатель  
не завелся - срочно  
купите журнал **MAXI**  
tuning

В продаже  
с 4 июня





# LIVE NETWORK CHANNEL

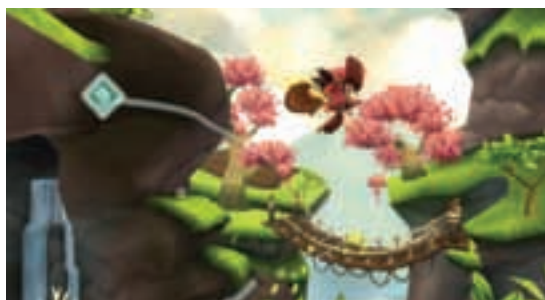
ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

## LostWinds ★★★★★



Жанр: action-adventure.platform | Издатель: Frontier Developments | Разработчик: Frontier Developments | Размер: 43 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 1000 WP | Евгений Закиров

LostWinds привлекла к себе внимание задолго до запуска WiiWare. Симпатичной ли графикой, принадлежностью к начавшему забываться жанру платформеров — не суть. Трехчасовое приключение неразговорчивого пареня Току, с которым в один прекрасный день заговорил никто иной, как ветер, влюбляло скриншотами и ценником. С выходом LostWinds авторитетные западные сайты не постеснялись вынести в подзаголовках утверждение: «Это лучше и дешевле, чем десятки других игр на Wii». Несмотря на относительно небольшой объем (игра занимает около 200 блоков памяти консоли) и неопытность разработчиков (что замечается по обделенным деталями и действием участкам некоторых локаций), рекомендовать ее можно каждому владельцу пульта и нунчака. Управление здесь нехитрое: аналоговой рукояткой на нунчаке игрок командует собственно мальчуганом, а взмахами волшебного палки замедляет время и «рисует» невидимые потоки воздуха. С их помощью Току может, скажем, выше подпрыгнуть или, напротив, мягче приземлиться после прыжка с боль-



## Dark Mist ★★★★★



Жанр: shooter.third-person.fantasy | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: Game Republic | Размер: 623 Мбайт | Зона: RU | Цена: 275 руб. | Алексей Косожихин

Уже давно не появлялось в PS Store хороших игр, выпущенных эксклюзивно для PSN-сервиса. Похоже, парням из Sony было нечего ответить благополучному в этом плане Xbox Live и они таки решились отдать нам один из своих последних козырей — дьяболоподобный экшн Dark Mist, уже почти полгода марширующий по Японии.

Управлять нам предстоит вооруженной луком воительницей по имени Артемида. Она должна зачистить двенадцать подземелий древнего храма, которые заполонила неведомая разноцветная нечисть.

По части геймплея Dark Mist очень похожа на любой другой top-down шутер с PSN: вид сверху, толпы монстров и стрельба во все стороны. Вдобавок Артемида полагается на спецприемы, которые обозначены разными цветами: «зеленый» выпускает целый град стрел, «синяя» бьет разрывным снарядом, а «красная» запускает отскакивающую от стен особо мощную стрелу. За счет выпадающих из врагов полумесяцев можно прокачивать спецатаки, чтобы применять их по несколько раз кряду. Еще нам дают



Град стрел решает все проблемы!

две мощные бомбы на уровень — они помогают в особо трудных местах, но лишают дополнительных очков в конце уровня. Избавиться от прицепившихся к персонажу мелких монстров можно также с помощью особого «рукопашного» приема — просто потрясите геймпадом.

Уровень нужно пройти, используя определенное количество жизней, которые можно восполнять за счет специальных сердечек-бонусов. Если и они заканчиваются, нам предлагают начать уровень заново.

В некоторых закоулках подземелья стелется особый темный туман, разглядеть сквозь который ничего невозможно. Как только персонаж приходит на такое место, видимость становится почти нулевой. Туман ненадолго рассеивается, когда лучница убивает особых монстров или... трясет геймпадом. К слову о монстрах — они на редкость разнообразны (формами и цветами, только не поют), а после каждых четырех уровней вас ожидает схватка с боссом. После сюжетного прохождения становятся доступны три дополнительных режима и, разумеется, онлайн-таблицы рекордов.



Огромная вражеская гусеница смотрит недобро, но, к счастью, не на нас.

## PlayStation Store

Демоверсии:

Fatal Inertia EX, 544 Мбайт

Дополнения:

- Rock Band: Downloadable Tracks (Blur «Beetlebum», H-BlockX «Countdown to Insanity», Die Toten Hosen «Hier Kommt Alex», Muse «Hysteria», Les Wampas «Manu Chao», Tokio Hotel «Monsoon», Pleymo «New Wave», Juli «Perfekte Welle», Oasis «Rock 'N' Roll Star»), 16 – 45 Мбайт, \$1.99/шт.
- Rock Band: The Cars «The Cars» Album («You're All I've Got Tonight», «My Best Friend's Girl», «Moving in Stereo», «Just What I Needed», «I'm in Touch with Your World», «Good Times Roll», «Don't Cha Stop», «Bye Bye Love», «All Mixed up»), 288 Мбайт, \$14.99 или \$1.99/шт.
- PixelJunk Monsters: Soundtrack, 62 Мбайт, \$2.99
- High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition: Video Chat pack, 101 Мбайт, бесплатно
- Go!Explore: Map Packs, ?14.99/шт.
- Army of Two: Veteran Map Pack, 591 Мбайт, бесплатно



Fatal Inertia EX demo  
544 Мбайт

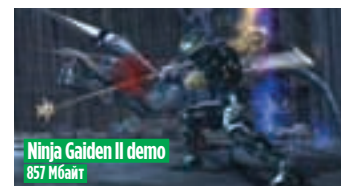
## Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- Crash Time, 406 Мбайт
- Ninja Gaiden II, 857 Мбайт
- NASCAR 09, 598 Мбайт

Дополнения:

- Army of Two: Veteran Map Pack, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: Su-33 -TYPE ACE2-, 200 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: Su-47 -GRABACR EMBLEM-, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: RAZGRIZ SET 04, 300 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: JUNGLE, FLAMINGO SET, 300 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: THE IDOLMASTER AMI, MAMI SET, 400 MP
- Rock Band: The Cars «The Cars» Album («You're All I've Got Tonight», «My Best Friend's Girl», «Moving in Stereo», «Just What I Needed», «I'm in Touch with Your World», «Good Times Roll», «Don't Cha Stop», «Bye Bye Love», «All Mixed up»), 291 Мбайт, 1200 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Blur «Beetlebum», H-BlockX «Countdown to Insanity», Die Toten Hosen «Hier Kommt Alex», Muse «Hysteria», Les Wampas «Manu Chao», Tokio Hotel «Monsoon», Pleymo «New Wave», Juli «Perfekte Welle», Oasis «Rock 'N' Roll Star»), 160 MP/шт.
- TimeShift: Urban ReDuel Multiplayer Map Pack, 800 MP
- Chessmaster LIVE: Breaking the Lines, 100 MP



Ninja Gaiden II demo  
857 Мбайт



## Новости

Все больше и больше мелочей указывает на то, что мифическая прошивка PS3 за номером 2.40, которая будет включать в себя долгожданную поддержку доступа к XMB прямо во время игры и «систему трофеев», увидит свет уже очень скоро. Один из западных новостных сайтов даже выложил фотографии и видео, на которых можно разобрать «трофеи» из Bioshock. Разработчики из Konami очень просили Sony выпустить эту прошивку к релизу Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, поэтому именно на 12 июня нам и стоит рассчитывать.

Microsoft собирается почистить Xbox Live от ненужного контента. Все игры старше полугода и с рейтингом Metacritic ниже 65 будут удалены с сервиса. По слухам, карающая глани коснется таких тайтлов, как Asteroids, Cyberball 2072 и IQad. Однако если вы уже успели приобрести игру из списка удаленных, то всегда сможете скачать ее заново — этого права Microsoft нас лишать не намерена.

Valve анонсировала систему Steamcloud, которая позволит хранить персональные данные — например, настройки и сохраненные игры — на серверах компании. Это может сильно пригодиться, если вы играете в разных местах (дома, у друзей, в интернет-кафе или даже на работе) или собираетесь купить новый компьютер. Также будут добавлены и другие интересные функции — например, возможность проанализировать систему и узнать, возможно ли технически поиграть на ней в ту или иную игру.

Сотрудники Sony рассказали, что благодаря PlayStation Home у геймеров будет возможность «заочно» побывать на большинстве игровых

Алексей «ZerglinG» Косожикин [ZerglinG@gmail.com](mailto:ZerglinG@gmail.com)

вых конвенгов и мероприятий. Снутригровых экранов будут в прямом эфире транслироваться трейлеры и выступления разработчиков. Бета-тестерам Home уже удалось виртуально побывать на проводимом Ubisoft мероприятии Ubidays.

Microsoft наконец прислушалась к столам разработчиков и увеличила максимально возможный объем игр для XBLA со 150 до 350 Мбайт. Конечно, выбора у них не было, ведь уже несколько кроссплатформенных скачиваемых игр должны были получиться лучше в варианте для PSN только потому, что у конкурентов таких жестких рамок никогда не было. Тем временем, разработчики Bionic Commando Rearmed объявили о переносе даты релиза — возможно, только чтобы в спешном порядке дополнить игру текстурами более высокого качества.

Компания Nintendo официально запустила в Европе Wii Nintendo Channel. С его помощью европейские владельцы Wii смогут скачивать трейлеры и демоверсии игр, а система пользовательских рейтингов поможет выбрать, во что поиграть еще. Кроме того, Nintendo Channel позволит скачивать демки и патчи для игр на Nintendo DS.

Последний сингл группы Motley Crue «Saints of Los Angeles» был куплен в варианте скачиваемой песни для Rock Band 47 тысяч раз (и это только с Xbox Live!), в то время как с онлайн-сервиса iTunes его скачали всего 10 тысяч раз. Конечно, если бы песня была выпущена по старинке, на компакт-диске, то разошлась бы она не в пример лучше, но и при таком раскладе многим музыкантам стоит поразмыслить о музыкальных играх как о новом плацдарме для выпуска новых песен (и, конечно, зарабатывания денег).

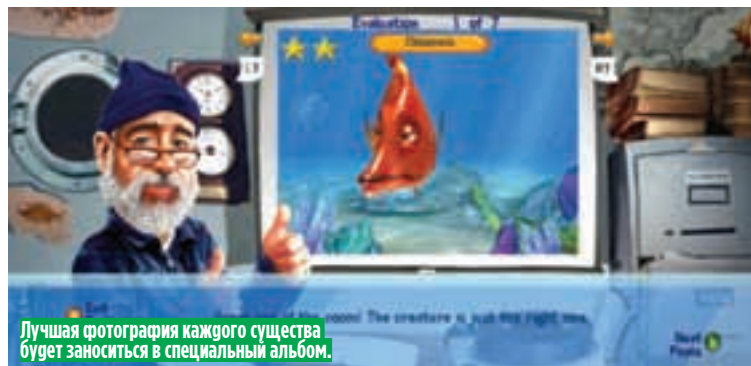
## Sea Life Safari

Жанр: adventure.rail.photo-hunting | Издатель: Sierra Online | Разработчик: Wild Tangent | Дата выхода: III квартал 2008 года

Алексей «ZerglinG» Косожикин



Sea Life Safari — порт вышедшего около года назад на PC малоизвестного симулятора подводной фотоохоты. Ближайшими ее родственниками по линии геймплея, как ни странно, являются рельсовые зомби-шутеры вроде House of the Dead. «Незначительные» отличия лишь в том, что дело происходит не в заброшенных особняках, а под водой, вместо шотгана нам дают фоторужье, а миловидных мертвецов заменили на каких-то рыб. Конечно, разные объекты охоты подразумевают разные же методы: по собственному желанию морские обитатели на вас не поплывут, их внимание придется привлекать специальными приманками. Суматошный «отстрел целей» тоже канул в лету — каждое нажатие на кнопку фотоаппарата должно быть тщательно продуманным, ведь фотоленка не бесконечна. Все снимки по возвращении на поверхность изымаются и тщательно рецензируются до тошным профессором-океанологом по разным критериям, вроде расстояния до объекта или заваленного горизонта. Разнообразие в подводные путешествия добавит то, что некоторые обитатели подводного царства появляются только в определенное время суток (которое игра определяет по часам приставки). И ведь не одними только рыбами полна пучина морская — подводному фотографу могут попасться золотые ракушки и прочие секреты глубин, в общем, лучше не зевать. Хотя зевать и не придется — в оригинальной игре было пять различных локаций и около полусотни водоплавающих кокоток, готовых покрасоваться перед камерой. Графика была неплоха еще на PC, а уж для Xbox 360 разработчики наверняка доведут ее до ума. Обитатели морского дна нарисованы в слегка мультяшной манере (к слову, очень похоже на персонажей «В поисках Немо»), что вкупе с несложным геймплеем характеризует целевую аудиторию: дети младшего школьного возраста.



Лучшая фотография каждого существа будет заноситься в специальный альбом.

## ПЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:

Rayman, €3.49

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

Paradroid, Commodore 64, 500 WP  
Samurai Shodown, Neo Geo, 900 WP  
Pokemon Puzzle League, Nintendo 64, 1000 WP  
Burning Fight, Neo Geo, 900 WP  
Sky Kid, NES, 500 WP  
Metal Slug, Neo Geo, 900 WP  
City Connection, NES, 500 WP



Samurai Shodown  
900 WP

## PixelJunk Eden

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: Q-Games | Дата выхода: III квартал 2008 года

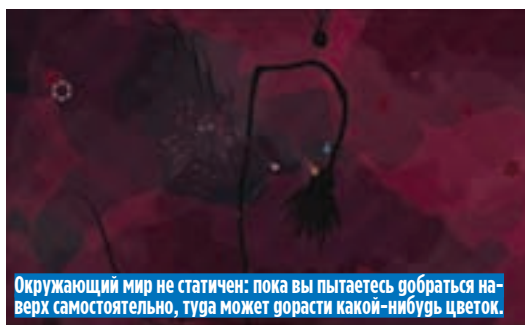
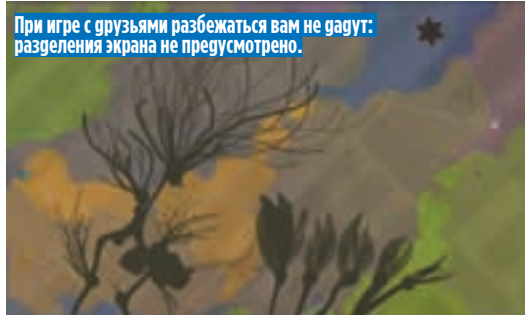
Алексей «ZerglinG» Косожикин



Давным-давно Nintendo успешно развенчала миф о том, что профессия сантехника — скучное и непрестижное занятие. Сейчас, много лет спустя, Q-Games готова открыть нам глаза на то, как выглядит на самом деле другая полная приключений работа — работа садовника.

Как вы уже, наверное, догадались, в PixelJunk Eden нам предстоит ухаживать за садом-огородом. Нудно пропалывать грядки не придется — разработчики делают ставку не на реалистичность, а на увлекательность процесса. От одного взгляда на скриншоты в голове рождаются ассоциации с LocoRoco и Patarop — и не зря, потому что PixelJunk Eden планируется таким же психоделичным и музыкальным, для чего разработчики специально пригласили диджея из Киото, чтобы он помог им с дизайном и музыкой. Несмотря на кажущуюся абстрактность, разобраться в PixelJunk Eden будет очень просто — стоит только понять, чего от нас, собственно, хочет игра. От лица маленького существа под названием гримп (grimpr, производное от английских grip и jump — «цепляться» и «прыгать» соответственно) мы собираем по всему уровню семена гигантских растений. Такое название дано неспроста — малютке гримпу предстоит добираться до парящих в воздухе семян, прыгая по стеблям и раскачиваясь на особой «негнущейся» веревке (ближайшая для нее аналогия — «кошка» из первых Worms). Семена не должны лежать мертвым грузом в карманах — в определенных местах их можно (и нужно) посеять, чтобы по выросшему растению забраться еще выше. Конечная цель игры — собрать специальные бонусы Спектра (Spectra), которые и нужны для правильного жизнеобеспечения сада. Всего планируется 10 разных (отличия, похоже, будут состоять в цветовой схеме и дизайне растений) садов по пять «уровней» в каждом, причем на каждом этапе может быть и несколько Спектр. Разумеется, уровни будут наполнены и вредоносными предметами, и даже врагами, которые могут как постреливать в симпатягу гримпа, так и просто сталкивать его вниз, на землю. Кроме всего этого, разработчики обещают увлекательный мультиплеер на троих и удаленное управление с PSP. Виртуальные сады откроются уже этим летом.

При игре с друзьями разбежаться вам не дадут: разделения экрана не предусмотрено.



Окружающий мир не статичен: пока вы пытаетесь добраться наверх самостоятельно, тута может вырасти какой-нибудь цветок.

PixelJunk Eden — уже третья часть в весьма неоднозначном сериале PixelJunk. Компания Q-Games дебютировала на PS3 осенью 2007-го с проектом PixelJunk Racers, но игра была переполнена неинтересными режимами. Вскоре разработчики полностью реабилитировались: «башенная» стратегия PixelJunk Monsters была горячо встречена публикой и до сих пор является одной из лучших игр для PSN.



# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## Нехороший D.O.M. закрыт полицией

Полиция Испании сообщила об аресте группы хакеров, подозреваемых в нападениях на правительственные сайты США и ряда стран Латинской Америки и Азии. Как передает агентство AFP, им вменяется в вину взлом 21 тысячи сайтов на протяжении последних двух лет.

Группа состояла из пяти человек, среди которых были двое шестнадцатилетних. Организация и координация атак происходила исключительно через Интернет; в реальности подозреваемые никогда не встречались друг с другом. В атаках участвовали и другие хакеры, в основном из Латинской Америки.

Сообщается, что полиция вышла на след злоумышленников после того, как был взломан сайт испанского политического альянса Izquierda Unida накануне прошедших этой весной парламентских выборов.

По данным портала Lenta.Ru (<http://lenta.ru>), который ссылается на поступивший в редакцию РИА «Новости» пресс-релиз, речь идет об известной группе D.O.M. Team 2008, которая занимает пятое место в мире по числу хакерских атак.

## Антивирусы лучше работают у частных лиц, чем у компаний

В результате исследования, проведенного PandaLabs (<http://www.viruslab.ru>) среди 1,5 млн пользователей, выяснилось, что 72% компаний с установленными в сети обновленными решениями безопасности, заражены вредоносными кодами. У частных же пользователей исследование выявило 23% зараженных компьютеров. Самые свежие данные говорят о том, что ситуация пока не улучшилась, сообщает агентство «Вестинформ».

Для защиты компьютеров от постоянно увеличивающегося числа вредоносных кодов уже недостаточно традиционных решений безопасности. То есть компьютер может быть заражен, а его пользователь — даже не подозревать об этом, уверены в PandaLabs.

Вместо классических антивирусов компания PandaLabs предлагает т.н. «Коллективный разум» — модель безопасности, основанную на сборе информации о вредоносных кодах у онлайн-общества и ее автоматизированной обработке в центрах данных.

На данный момент сеть «Коллективного разума» от Panda Security включает 4 миллиона компьютеров. Накопленные в системе знания состоят из более чем 11 миллионов образцов вредоносного ПО и более 100 миллионов проанализированных программ. В 2007 году свыше 94% всех новых угроз, присланных в PandaLabs, были обнаружены с помощью системы «Коллективного разума».

В рамках кампании Infected or Not (<http://www.infectedornot.com>) пользователи и организации смогут осуществить бесплатную оценку безопасности своих ПК и сетей при помощи базы данных Panda Security. Первые десять компаний, которые окажутся ничем не инфицированными, получат призы по €5000. Для частных пользователей призы будут скромнее — плееры iPod nano.

## Metallica запишут альбом на виду у интернетчиков

Флагман тяжелого рока группа Metallica после пятилетнего молчания приступила к записи нового альбома. Не только для раскрутки, но и во многом для того, чтобы успех предприятия не вызывал сомнения, в сети открыт специальный сайт. Зайдя на него, фанаты группы смогут сле-

дить за записью долгожданных треков (фактически — в реальном времени).

На Mission: Metallica (<http://www.missionmetallica.com>) представлены видеоролики из студии, фрагменты записей песен, новые и эксклюзивные архивные фотографии. Среди поклонников группы, посещающих сайт, будут проводиться конкурсы, призом в которых станут билеты и пропуск за кулисы на концерты Metallica.

Те, кто зарегистрируются на Mission: Metallica и, возможно, внесут за это абонентскую плату, получат привилегии. Сумма взносов пока не определена, как и их обязательность, однако уже известно, что «платиновые» фанаты первыми получат возможность загрузить записываемый альбом, смогут копировать еженедельные видеоклипы группы, загружать специальные рингтоны и т.д.

По планам, новый диск Metallica, который все еще не имеет названия, появится на прилавках осенью 2008 года.

## «Имхонет» застрахует... впечатления от спектакля

Рекомендательный сервис «Имхонет» (<http://imhonet.ru>) начал страховать впечатления от произведений, выбранных по рекомендации сайта.

В рамках акции «Имхонет гарантирует!» пользователям предлагается застраховать свой визит на спектакль, выбранный по рекомендации сервиса. Если застрахованная постановка зрителю не понравится, «Имхонет» вернет половину, суммы потраченной на билет, сообщает портал Internet.ru.

«Мы решили провести такую акцию, поскольку уверены в точности рекомендаций «Имхонета», — комментирует руководитель научно-исследовательского подразделения портала Андрей Аюрян. — В среднем отклонения спрогнозированной оценки от реальной (выставленной пользователем после знакомства с произведением) не превышают одного балла по десятибалльной шкале. Это очень хороший результат».

Отметим, что, помимо спектаклей, «Имхонет» рекомендует еще фильмы и книги, однако в этих областях никаких гарантий не дается.

## В Hulu пустят иностранцев?

Открывшийся в марте 2008 года американский видеосервис Hulu (<http://www.hulu.com>) отличает отменная подборка легального потокового видеоконтента. Это не удивительно, ведь он представлен полусотней компаний, среди которых Warner Bros., Lionsgate, Sony Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Fox Network, 20th Century Fox, NBA, NHL и многие другие. Именно на этом сервисе вполне законно можно смотреть популярные телешоу, спортивные матчи, полнометражный художественный или анимационный фильм в обычном или высоком разрешении (HD) — Симпсонов, «Ледниковый период», «Большой Лебовски» и так далее.

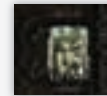
Увы, но пока Hulu, обошедший инвесторам в \$100 млн, доступен только пользователям из США: если щелкнуть мышкой по клипу, то показывается соответствующее напоминание и доступ «иностранцам» блокируется. Конечно, анимайзеры никто не отменял, но в данном случае их использование не оправдано — из-за лагов картинка получается дерганой и рассинхронизированной со звуком, особенно для HD-контента.

Впрочем, есть шанс, что ситуация вскоре изменится. Как сообщает агентство CNews, сервис

## ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

ELF's art

<http://www.diary.ru/~elfid>



Кому читать/писать:

тем, кто видит эльфов во сне и наяву.

Обратите внимание: в сегодняшней подборке — три сообщества Dairy.Ru. Несмотря на ограниченный функционал, пагения и сомнительные, с моей точки зрения, шаблоны оформления, этот сервис вплотную приблизился по популярности к LiveInternet и LiveJournal. Пора принимать-ся за его изучение.

ELF's art — сугубо специализированное сообщество из категории «Фэнтези». Тут публикуются исключительно «изображения различных эльфов» из MMORPG, других жанров, аниме-манги и просто «из Интернета»: графика, арты и т.п. К каждой картинке прилагаются ключевые слова и описание, поэтому отыскать что-то конкретное не так уж и сложно. Впрочем, толку от этого мало — большинство картинок приведены в низком разрешении и на обои «не тянут». Остается любоваться — некоторые виды эльфов я даже и представить не мог...

«Угадай книгу»

<http://www.diary.ru/~uikn>



Кому читать/писать:

тем, кто читает в метро, автобусе и Интернете.

Перегр вами довольно редкий тип коллективного блога — сетевой дневник-игра «для книголюбых с хорошей фантазией и чувством юмора».

Правила игры предельно просты — ведущий дает описание книги в нескольких предложениях. Задавая наводящие вопросы и получая подсказки, остальные участники пытаются угадать название книги и ее автора. Победителем будет признан тот, кто первым разместил пост с правильным ответом.

Дело это не такое простое, как кажется. Иной раз набирается два десятка комментариев, но верного ответа все нет. В другой — книга угадывается с второго-третьего захода. Самое разумное — играть в «Угадай книгу» прямо из офиса. Во-первых, развлечется, а во-вторых, если загаданная книжка понравится, ее можно заказать, не покидая рабочего места, в любом интернет-магазине.

«Фанаты Sailormoon»

<http://www.diary.ru/~SailormoonDiary>



Кому читать/писать:

тем, кто верит в Sailormoon

Кислотно-розовое и красное на белом — не каждый глаз долго выдержит такие оттенки. Но поклонники сериалов Sailormoon — люди особенные, да и хозяйка этого сообщества — человек необычный: женщину из Риги отличает непрерывный косплей под девочку-волшебницу (смотрим фотки в записях и комментариях).

Соответственно, темы тут обсуждаются самые актуальные: профильные ролевые игры на форумах, самодельные косплей-ролики (смешно!), поиск и создание картинок с большими глазами и длинноволосыми девчонками в матросках и в неглиже, яой и так далее.

Есть и привязка к реальности — в блоге отслеживаются московские, провинциальные и заграничные аниме-вечеринки и dance party. Если все вышенаписанное вам интересно — вливайтесь в немногочисленные, но явно сплоченные ряды поклонников Sailor Moon (200 человек за два года).



## Мини-игры. Наш выбор

ПРОДУКЦИЯ СТУДИИ WELLGAMES ШИРОКО «РАСПОЛЗЛАСЬ» ПО ИНТЕРНЕТУ. НЕЗАТЕЙЛИВЫЕ ФЛЭШКИ ЭТОЙ КОМПАНИИ ВСТРЕЧАЮТСЯ НА ЕВРОПЕЙСКИХ, АЗИАТСКИХ, АМЕРИКАНСКИХ И, КОНЕЧНО ЖЕ, РОССИЙСКИХ ИГРОВЫХ САЙТАХ. В ЧЕМ СЕКРЕТ WELLGAMES? ЛИШЬ В ОДНОМ: ВСЕ ИГРЫ-БЛИЗНЕЦЫ – МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ!

### MYSTERIEZ!

[http://wellgames.com/free\\_online/mysteriez](http://wellgames.com/free_online/mysteriez)

Многопользовательский квест? Не совсем, но очень похоже – за отведенное время мы должны отыскать все спрятанные в локации циферки. Поиск можно проводить с лупой или без – неважно. Главное – помните, что лишние щелчки кнопкой мыши убавляют «время жизни». А впереди еще 10 уровней...



### WELLMANJONG

<http://www.agame.com/game/Wellmanjong.html>

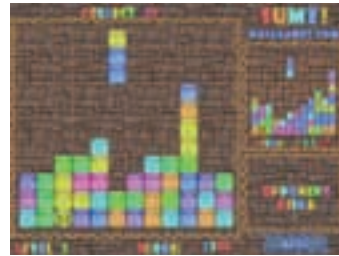
Правила маджонга, наеуюсь, знают все? Просто убирайте одинаковые костяшки, щелкая по ним мышкой. Помимо того адреналина, что дает сражение с реальным оппонентом (увы, картинки на его костяшках не видны), мы еще и боремся за глобальный рейтинг. В сумме – очень увлекательно!



### SUMZ

<http://www.flashgames.ru/igra/Samz.html>

Игра, хотя и напоминает тетрис, но заметно сложнее. Ряды уничтожаются, если только набралась нужная сумма (неважно, по вертикали или горизонтально). Падающие фигурки одного типа – из трех помеченных цифрами блоков, которые можно «тасовать» вертикальной стрелкой на клавиатуре.



### GEMZ!

[http://wellgames.com/free\\_online/gemz](http://wellgames.com/free_online/gemz)

Задача очистить доску раньше соперника, которого нам подобрал сервер. Щелкайте по самоцветам на краях игрового поля, и они будут двигаться вдоль линий, собирая камни в группы (3 и более самоцветов пропадают). Внимание: камни с жемчужиной «разбиваются» не с первого раза!



### Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 77 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(34 тыс. записей/день, ~3 тыс.)
2.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(29 тыс. записей/день, ~9 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(23 тыс. записей/день, ~10 тыс.)
4.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(13 тыс. записей/день, new!)
5.	Я.ру	<a href="http://wow.ya.ru">http://wow.ya.ru</a>	(9 тыс. записей/день, new!)
6.	Beon.ru	<a href="http://beon.ru">http://beon.ru</a>	(6 тыс. записей/день, ~1 тыс.)
7.	LovePlanet.ru	<a href="http://loveplanet.ru">http://loveplanet.ru</a>	(6 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	<a href="http://jamango.ru">http://jamango.ru</a>	(2 тыс. записей/день, new!)

начинает работать в качестве международно-го портала, и первыми неамериканскими зрителями станут граждане Канады, Великобритании и Австралии. А там и до России рукой подать...

### Мыльница.ру: очень смешные адреса

Майкрософт запустила в Рунете спорный проект «Мыльница» (<http://www.mailnica.ru>). Он адресован тем, кому надоело безликие почтовые домены и кто хотел бы выразить свою индивидуальность во всем, включая электронный адрес. Лозунг нового сервиса: «Долой мылозаводы! В Мыльнице адреса ручной работы!»

Что ж, тут и в самом деле предлагают зарегистрировать e-mail на паре сотен тематических и забавных доменов. Вот несколько примеров: ishupodrug.ru, daite-deneg.ru, i-am-the-best.ru, yakrevedko.ru и так далее.

Реальный транспорт почты осуществляет знакомый многим Hotmail – отлаженная почтовая служба глобального сервиса Windows Live. Объем почтового ящика «Мыльницы» – 5 Гигабайт. «Мыльница» имеет встроенный спам-фильтр – все ненужные и вредные письма падают в отдельную папку, а штатный антивирус избавит от всей возможной заразы, распространяемой через Интернет.

Внешний вид и функционал «Мыльницы» – давно знакомый Microsoft Outlook. Но есть и дополнительные возможности: например, можно менять количество и цвет колонок в ящике или за считанные минуты создавать рассылки. А с помощью бесплатной программы «Почта Windows Live», очень похожей уже на Outlook Express, можно скачивать и отправлять письма прямо с личного компьютера.

### Осторожно – социальные сети!

Лори Дрю (Lori Drew), 49-летняя американка из штата Миссури (США), арестована по обвинению в доведении до самоубийства 13-летней Меган Мейер (Megan Meier). Школьница жила по соседству с Дрю и чем-то досадила немолодой американке.

Несмотря на возраст, месть Дрю оказалась вполне современной. Зная, что Меган зарегистрирована в крупнейшей социальной сети MySpace (<http://www.myspace.com>), Дрю вместе с сообщницами, среди которых была и подружка жертвы, создала в той же сети фиктивный профиль 16-летнего юноши. Взятая из Интернета симпатичная фотография и очень привлекательные данные в профиле виртуального Джошуа Эванса (Josh Evans) завершили приготовления.

Более трех недель взрослая мстительница флиртвала с ничем не подозревающей школьницей. Мнимый Эванс был очень мил и предугадывал настроение и желания жертвы («обратную связь» осуществляла несовершеннолетняя подружка Меган). Затем был нанесен удар. Как свидетельствует полиция, «Эванс» неожиданно заявил девочке, что «прекращает никчемные отношения и что миру будет намного лучше без нее». Несчастная Меган, которая постоянно конфликтовала с матерью из-за неподобающей активности в MySpace, тем же вечером повесилась у себя в спальне, так и не узнав, что Эванса не существует.

Как только слухи о происшедшем докатились до Дрю, она немедленно удалила профиль «Эванса» из социальной сети, а развлекавшимся вместе с ней девушкам посоветовала держать язык за зубами. Впрочем, это не помогло полиции выйти на ее след и предъявить обвинение. Согласно американским законам, Дрю теперь грозит до 20 лет тюрьмы. **СД**

### Бесплатная браузерная игра номера

## NEWAGE 3: REBORN

ЖАНР:	strategy/MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	Wolf Software
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.newage3.com">http://www.newage3.com</a>

Некогда этот мир был населен жизненной формой с самоназванием Люди. Место обитания на их языке именовалось «Земля». Затем Порядок заменил Хаос: моря и океаны были загрязнены, прекрасные города обратились в прах. Вы покидаете это неуютное место и через портал, дарующий вечную жизнь, попадаете в новый мир, известный как NewAge...

За столь поэтической сюжетной завязкой с 1999 года скрывается текстовая MMORPG, в которой общаются на английском. Не топоритесь кричать «Фу!», язык Шекспира в третьей версии NewAge не такая уж и помеха для российских геймеров. Пройдите регистрацию, выберите клан, освоитесь с интерфейсом (для этого есть специальный мастер) – и 90% проблем позади. Особенно после того, как игровой процесс получил минимальную графическую подгонку: события разворачиваются на сетке из 4 млн элементов, в мире около 5 тысяч планет с зонами для высадки, картинками представлены базы, аватары и т.д.

Все новички появляются в Sector'e 5, где есть практически все прелести NewAge – от гимнастического зала, банка и тюрьмы до «Русской мафии», инкубатора гого'ов и центра имплантации. Но, увы, денег совсем немного (на счету стартовые 5001 gc), их придется добывать в бою или просить у соплеменников (клан можно выбрать еще на этапе регистрации). В зависимости от выбранной расы (Human, Xion или Vailon) боевые способности персонажа отличаются. Люди, как обычно, сбалансированы и одинаково хороши (плохи?) как воины или шахтеры. Ксионы – прекрасные бойцы и только, Вайлоны – прирожденные «гальнобойщики»: маги, слабые телом, но быстрые в реакциях.

PvP мягко регулируется самой игрой – при нажатии пункта Battle сервер подбирает подходящих по силе противников. Впрочем, их разрешено выбирать и вручную. Битва происходит мгновенно, где-то в недрах компьютерного AI, игроки видят только результат «побеил-проиграл». Награда победителю – очки опыта и, через раз, некоторое количество денег, ресурс или артефакт. Проигравший же тратит деньги на реанимацию. Помимо боевки и прокачки есть космос, животные-питомцы (grog'и) и много чего еще, но заниматься этим без денег, вооруженного, экипированного и прокачанного персонажа смысла нет.

Кстати, мучительную нехватку денег можно изжить не только в боях. Зайдите в сектор Voting Sites и проголосуйте за NewAge на TopWebGames.com – за это раз в пять дней вы получите 50 жетонов (chips). Их меняют в Chip Shop'e на VIP-гн (40 единиц Endurance вместо обычных 35, резервное хранилище и т.п.) по курсу 15 VIP = 255 жетонов. А уж VIP'ы можно продать игрокам за вожделенные gc.

Что приятно, в мире NewAge хватает тех, кто говорит по-русски, так что быстро войти в курс дела «кириллическим» геймерам будет несложно.





# Зомби-сети



Автор:  
Дмитрий Тутыхин

## Введение

Все чаще и чаще сетевые СМИ перестают заголовками о зомби-сетях или — что одно и то же — ботнетах. О них известно уже давно, эксперты в области безопасности неустанно сообщают об угрозе, которую они представляют. Но эта угроза по-прежнему недооценивается. Многочисленные пользователи сети не имеют представления о ботнетах, пока их не отключат от Интернета или не украдут деньги с кредитной карты, или пока не перестанет работать их любимый сетевой сервис.

## Терминология

BotNet (Ботнет) — состоит из «bot» от слова «robot» и «net» от слова «network» (сеть). Это компьютерная сеть, состоящая из определенного количества машин, с запущенными ботами — автономным программным обеспечением. Обычно бот устанавливается на компьютере жертвы скрытно, что позволяет злоумышленнику выполнять различные действия с использованием ресурсов зараженного компьютера без ведома жертвы. Именно поэтому зараженные вредоносной программой-ботом компьютеры, находящиеся под тайным контролем киберпреступников, называют еще зомби-компьютерами, а сеть, в которую они входят, — зомби-сетью. Нетрудно догадаться, что ботнеты являются хорошим заработком и грозным оружием для преступников, так как подобные сети обладают огромными вычислительными ресурсами. Обычно их используют для нелегальной деятельности — рассылки спама, перебора паролей на удаленной системе, атак на отказ в обслуживании, шантажа. Управлять этими сетями можно из

любой точки Земли, подключенной к Интернету, что при определенных условиях делает владельцев зомби-сетей практически неуловимыми. DDoS (Distributed Denial of Service) — Распределенный отказ в обслуживании. Данный термин, в свою очередь, произошел от DoS (Denial of Service) — отказ в обслуживании. Особенностью данного вида атак является то, что их создатели не ставят перед собой цель незаконно проникнуть в защищенную компьютерную систему с целью кражи или уничтожения информации. Это разновидность атак, целью которых является нарушение функционирования сетевых сервисов от частичного до полного их блокирования. Отказ в обслуживании обычно есть результат массовой «бомбардировки» сетевого сервиса специально сформированными пакетами с зомби-компьютеров. В результате сервис тратит все свои ресурсы на обслуживание этих запросов и становится практически недоступным для обычных пользователей.

RAT (Remote Administration Tool) — программа для удаленного администрирования компьютера. Подобного рода программы используются как для мирных целей (например, помочь другу настроить программу не приезжая к нему домой и т.п.), так и для преступных — например, скрытно установленная на компьютере жертвы программа будет выполнять все команды киберпреступника. Rootkit (Руткит) — состоит из «root» — корень и «kit» — набор инструментов. Это программа или набор программ для скрытия следов присутствия злоумышленника или вредоносной программы в системе. Rootkit позволяет злоумышленнику закрепить-

ся во взломанной системе и скрыть следы своей деятельности путём сокрытия некоторых файлов, процессов, а также самого присутствия руткита в системе.

## Архитектура

1. Централизованная архитектура. Данная архитектура из-за своей простоты является самой популярной. В ботнетах с такой архитектурой все зомби-компьютеры соединяются с сервером, откуда над ними производится контроль. Центральный или командный сервер ожидает подключения ботов, после чего заносит их в свою базу, следит за их состоянием и выдает им команды, которые имеются в списке возможных для данного бота. В командном центре ботмастер (владелец зомби-сети) может в реальном времени наблюдать за своими ботами. Зомби-сети с централизованным управлением легче создавать, ими легче управлять, они быстрее реагируют на выданные команды. Самый большой минус данной архитектуры — при детальном изучении работы бота можно довольно легко вычислить центральный сервер. Нетрудно догадаться, что такие серверы долго не живут.

2. Децентрализованная архитектура. Ботнеты, построенные на данной архитектуре, еще называют «peer-to-peer» (соединение типа «точка-точка») ботнетами. Самая сложная в плане реализации архитектура. Суть заключается в том, что боты соединяются не с центром управления, а с другими зараженными машинами из зомби-сети. Команды передаются от бота к боту. У каждого бота есть список адресов нескольких «соседей», и при получении команды от

кого-либо из них он передает ее остальным, тем самым распространяя команду дальше. В этом случае злоумышленнику, чтобы управлять всем ботнетом, достаточно иметь доступ хотя бы к одному компьютеру, входящему в зомби-сеть. На практике построение децентрализованного ботнета не очень удобно, поскольку каждому новому зараженному компьютеру необходимо предоставить список тех ботов, с которыми он будет связываться в зомби-сети. Гораздо проще сначала направить бот на централизованный сервер, где он получит список ботов-соседей, а затем уже переключить бот на взаимодействие через peer-2-peer-подключения. В результате получится что-то вроде смешанной архитектуры. Борются с децентрализованными ботнетами гораздо сложнее, поскольку в подобной сети отсутствует центральный сервер.

3. Иерархическая архитектура. Данная архитектура является подобием централизованной архитектуры, только здесь схема управления ботнетом более сложна. Суть архитектуры заключается в создании кластера серверов, то есть группы серверов, способных обрабатывать идентичные запросы и использующихся как единый ресурс, которые управляют сегментами сети. Иерархическая модель удобна для контролирования очень больших ботнетов.

Известно, что без команд ботмастера зараженный ботом компьютер не представляет особого интереса для создателя сети. Чтобы передавать команды от ботмастера ботам, необходимо установить сетевое соединение между зараженным компьютером и компьютером, передающим команду. Все сетевые взаимодей-

1 Контрольная панель ботнета, управляемого через веб-интерфейс.

2 Централизованная архитектура зомби-сети.





твия между системами основаны на сетевых протоколах. Они определяют жесткие правила, которые должны выполнять системы при сетевом взаимодействии. Поэтому существует разделение ботнетов по используемому в процессе взаимодействия сетевым протоколам.

## Протоколы взаимодействия

По типу протоколов, используемых для организации взаимодействия в зомби-сетях, последние делятся на следующие группы.

1. IRC-ориентированные. Самый первый использовавшийся для управления зомби-сетями протокол — это IRC (Internet Relay Chat). Управление осуществляется на основе IRC, где каждый зараженный компьютер через заданные промежуточные серверы, после чего заходит на определенный канал и ждет команд от ботмастера.
2. IM (Instant Messaging)-ориентированные. Вид зомби-сетей, построенных на основе данных протоколов, отличается от своих собратьев, построенных на основе IRC-протокола, тем, что для передачи данных используются каналы IM-служб, таких как ICQ, MSN и др. Данный вид ботнетов не отличается популярностью, поскольку каждый бот должен иметь свой аккаунт IM-службы, чего при большом количестве зомби-компьютеров добиться довольно проблематично, так как IM-службы всячески препятствуют автоматическому регистрированию новых аккаунтов. Конечно, можно сделать, чтобы боты выходили в сеть в разное время, используя один и тот же IM-аккаунт, отсылали данные на аккаунт ботмастера и ждали ответа короткий промежуток времени. Однако все это довольно сложно реализуемо, и созданная подобным образом сеть будет очень медленно реагировать на команды ботмастера.
3. Веб-ориентированные. Это довольно новый и быстро развивающийся тип ботнетов. Подобные ботнеты ориентированы на управление через WWW. Схема взаимодействия в подобных сетях проста. Бот соединяется с определенным веб-сервером, получает от него команды и передает в ответ данные. Такие зомби-сети популярны из-за легкости

их разработки, большого числа веб-серверов в Интернете и простоты управления через веб-интерфейс.

4. Другие. Кроме вышеперечисленных существуют и другие виды зомби-сетей. В большинстве своем они взаимодействуют на основе собственного протокола, базируясь на стеке протоколов TCP/IP.

## Использование зомби-сетей

Создание ботнетов — дело нелегкое. Во-первых, нужно написать программу-бота, которая использовала бы очень сложные механизмы скрытия своего присутствия на компьютере, обхода различных файрволов и антивирусов. Также потребуются непростые механизмы передачи данных по сети, чтобы эти данные не могли быть легко проанализированы. Во-вторых, необходимо заразить компьютеры написанными программами-ботами без ведома пользователя. Это непростая задача. Обычно заражение компьютеров происходит массово через различные уязвимости в операционной системе, браузерах, каких-либо других программах или сервисах. Это заражение осуществляют так называемые «авторутеры» — программы, которые автоматически сканируют диапазон интернет-адресов. Если найдена какая-либо уязвимость, позволяющая получить полный контроль над компьютером, авторутеры взламывают его и заражают программой-ботом. В-третьих, созданный ботнет нужно поддерживать, дополнять новыми зомби-компьютерами. Видно, что создание ботнетов довольно сложное и рутинное занятие, так зачем же тогда злоумышленники создают их? Ботнет можно использовать в криминальных задачах разного масштаба, будь то рассылка спама или атака на государственные важные объекты. Давайте рассмотрим основные действия, которые может предпринять преступник, владеющий зомби-сетью:

1. Анонимный доступ в сеть. Злоумышленники могут соединяться с серверами Интернета, используя машины из зомби-сети, и от их имени совершать различные криминальные действия. Например, взломы серверов, перевод чужих денежных средств себе на счет и многое другое.

2. Рассылка спама. Это наиболее распространенный вид применения зомби-сетей. Более 80% спама в настоящее время рассылается именно с зомби-компьютеров. Рассылка спама не обязательно производится владельцем ботнета, очень часто спамеры арендуют ботнеты за определенную сумму. Многотысячные ботнеты позволяют спамерам за короткое время осуществлять миллионные рассылки с зараженных компьютеров. Зачастую адреса, с которых рассылается спам, добавляются в спам-листы (черные списки, которые ведут почтовые сервера, дабы оградить от спамеров) и письма, приходящие с них блокируются или помечаются как спам. Рассылка спама с сотен тысяч зомби-машин позволяет не использовать для рассылки один и те же адреса. Кроме того, с зомби-компьютеров можно собирать адреса электронной почты, которые потом продаются или используются при рассылке спама.
3. Продажа и аренда зомби-сетей. Созданные зомби-сети зачастую сдают в аренду или вовсе продают. Некоторые злоумышленники зарабатывают именно на создании ботнетов для последующей продажи.
4. Фишинг. Это вид сетевого мошенничества, цель которого — получить идентификационные данные пользователей. Организаторы фишинг-атак используют массовые рассылки электронных писем от имени популярных брендов. В эти письма они вставляют ссылки на фальшивые сайты, являющиеся точной копией настоящих. Оказавшись на таком сайте, пользователь может сообщить преступникам ценную информацию, позволяющую управлять своим счетом из Интернета, или даже номер своей кредитной карты. Адреса фальшивых сайтов могут быстро попасть в черные списки. С помощью зомби-сети можно быстро менять адрес фальшивой страницы, используя зараженные компьютеры в роли прокси-серверов. Это позволяет скрыть реальный адрес фальшивого сайта.
5. Кибершантаж. Также очень широко ботнеты используются для проведения DDoS-атак, в ходе которых с зараженных ботом машин создается поток ложных запросов на атакуемый сервер в Сети. В результате сервер из-за перегрузки становится недоступным для пользователей.

За остановку атаки злоумышленники, как правило, требуют выкуп. В настоящее время многие компании работают только через Интернет, такая атака для них означает полную или частичную остановку бизнеса, что приводит к финансовым проблемам, а также потере репутации. Чтобы скорее вернуть стабильность своим серверам, такие компании скорее выкупают предъявляемые требования, чем обратятся в правоохранительные органы за помощью. Именно поэтому DDoS-атак становится все больше. Кроме того, подобные атаки могут использоваться и как средство политического воздействия. В этих случаях атакуются, как правило, серверы государственных и правительственных организаций.

6. Кража конфиденциальных данных. Данный вид деятельности направлен на кражу различных учетных записей, паролей (доступ к почтовым ящикам, ICQ, FTP-аккаунты, веб-сервисы и др.). Бот, которым заражены все компьютеры зомби-сети, может получить команду на скачивание трофея, который будет воровать пароли. Тем самым вся зомби-сеть будет заражена, и злоумышленник сможет получить пароли со всех зараженных машин. Украденные пароли преступник может перепродать или использовать для расширения своей зомби-сети. Кроме того, зараженные машины используют в качестве хостинга для сайтов нелегального содержания (детская порнография, террористические организации и др.).

## Заключение

На сегодняшний день ботнеты являются одним из основных источников нелегального заработка в Интернете и грозным оружием в руках злоумышленников. Вряд ли стоит ожидать, что киберпреступники откажутся от столь эффективного инструмента. Кроме того, в ботнетах заинтересованы не только злоумышленники, но и целые государства, которые могут применить их для политического давления. С помощью ботнетов возможно даже провоцировать политические конфликты. Эксперты по безопасности с тревогой смотрят в будущее, ожидая дальнейшего развития ботнет-технологий. Они утверждают, что из десяти компьютеров один наверняка заражен ботом. **С**



1 Децентрализованная архитектура зомби-сети.

2 Объявление на форуме о продаже комплекта программ для создания ботнета.



# Открытые бета-тесты июля

НА ФОРУМЕ ОДНОЙ БРАУЗЕРНОЙ MMORPG ЕСТЬ ПОПУЛЯРНАЯ ТЕМА ПОД ТЕГОМ «ПОСОВЕТУЙТЕ, КАКОЙ КПК КУПИТЬ, ЧТОБЫ ИГРАТЬ В Х». ИНТЕРЕС ПОНЯТЕН – ГЕЙМЕРЫ НЕ ХОТЯТ ОТРЫВАТЬСЯ ОТ ЛЮБИМОГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДАЖЕ ПО ПУТИ НА РАБОТУ ИЛИ УЧЕБУ. В ЭТОМ, КСТАТИ, ЗАКЛЮЧАЕТСЯ ОДИН ИЗ НЕПОЛНОСТЬЮ ОЦЕНЕННЫХ ПЛЮСОВ БРАУЗЕРНЫХ ИГР – В НИХ МОЖНО ИГРАТЬ ТАМ, ГДЕ ЕСТЬ ИНТЕРНЕТ, И ПРЯМО НА ТОМ, ЧТО ЭТОТ ДОСТУП ОБЕСПЕЧИВАЕТ (ТЕОРЕТИЧЕСКИ...).

ЧТО Ж, БЛАГОДАРЯ GPRS, WI-FI И ДРУГИМ СОВРЕМЕННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ, ДОСТУП В СЕТЬ ЕСТЬ СЕГОДНЯ ФАКТИЧЕСКИ ПОВСЮДУ. ЕДИНСТВЕННАЯ ЗАГВОЗДКА – НЕ ВСЕ «ДЕСКОПНЫЕ» БРАУЗЕРКИ ПРАВИЛЬНО ОТОБРАЖАЮТСЯ НА НЕБОЛЬШОМ ЭКРАНЕ С РАЗРЕШЕНИЕМ 320X240 ИЛИ ДАЖЕ 640X480 ТОЧЕК.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ЭТОМ ДУМАЮТ, И РЕШЕНИЕ, ПОХОЖЕ, УЖЕ НАЙДЕНО.



Автор:  
Сергей Долгинский  
dolser@gameland.ru

## Warspear Online

Российские разработчики из компании с неблагозвучным названием Herocraft Hitech довели до открытого тестирования бесплатную MMORPG Warspear Online (<http://warspear-online.ru>). Если не считать «Сферу», которую умудрялись запускать на Windows Mobile, то это первая отечественная кроссплатформенная MMORPG.

Впрочем, пока речь идет лишь о смартфонах/КПК под управлением Windows Mobile. Поддержка других мобильных операционных систем (Symbian, Palm) и PC-версии появится после завершения открытого тестирования, ориентировочно – в конце сентября 2008 года.

Помимо бесплатности и «кроссплатформенности» Warspear Online привлекает мобильностью. «Вы можете играть у себя дома на ноутбуке, потом поехать, например, на встречу с друзьями и продолжить игру на смартфоне во время поездки в метро, а после встречи или даже во время нее вы также можете продолжать играть. И это удивительно – ни одна MMORPG не позволяла вам еще управлять своим игровым временем так гибко», – похвалил игру Джош Нэш (Josh Nash) из Майкрософта на 3GSM World Congress 2007 в Барселоне.

В остальном чудес не ждите – это типичная фэнтезийная 2D MMORPG с PvP (4 фракции и 12 классов), PvE (50 монстров), с квеста-

ми и крафтингом. Есть подземелья, группы и гильдии. Клиент – около 10 Мбайт. Игру можно установить на флэшку или карту памяти и играть на любом устройстве, подключенном к Интернету.

## Neosteam

Neosteam (<http://neosteam.gamengame.com>) эксплуатирует тему Steampunk'a – ответвления научной фантастики, основанного на привнесении в эпоху паровых машин элементов хайтека и/или фэнтези. Родоначальником забавного поджанра можно считать художника Криса Бачало (Chris Bachalo) и писателя Джо Келли (Joe Kelly), выпустивших в 2000 году так и оставшуюся незаконченной серию комиксов Steampunk. Но идея не умерла, и сегодня стилистику Steampunk'овской субкультуры можно найти повсюду – от заводящегося громадным ключом ноутбука, отделанного красным деревом и латунью, до самых современных 3D MMORPG, представителем которых как раз и является Neosteam.

Итак, Steampunk'овская сценарная основа – главная прелесть очередного творения Hanbitsoft. Какие же еще аргументы должны подвигнуть нас на участие в открытом тестировании? Может, три воюющих королевства и четыре игровые расы? Или четыре основных класса и восемь подклассов? Сотня квестов, петы и «верховые» паровые целлелины? В общем-то – все перечисленное. Особенно учитывая, что в битвах королевств (Realm vs Realm) можно заполучить контроль над Rope Isle и, соответственно, над Neo Steam Generator – основным источником движущей силы всех механизмов в игре. Это вам не какие-то мифические бонусы к атаке расы, а реальное преимущество – противник остается лишь с тем ограниченным запасом топлива, что был у него до вашей победы! В остальном Neosteam – типичная корейская MMORPG с не очень-то впечатляющей, угловато-недоделанной графикой. Зато минимальные системные требования очень скромные – Pentium 3 800 Мгц, 1 Гбайт ОЗУ и видеокарта класса GeForce 4 MX. Для учас-

тия в бета-тестировании и скачивания клиента (920 Мбайт) необходим аккаунт на официальном сайте. Также потребуются установить специальные плагины для браузеров, кстати, разные для Internet Explorer и Mozilla Firefox. Этот шаг пропускать не стоит, так как в противном случае, даже после самостоятельной загрузки клиента и его как бы «удачной» установки, у вас возникнут проблемы с запуском игры (она происходит из браузера при заходе на сайт Neosteam).

## T-Crew

T-Crew (<http://tcrew.gamengame.com>) – это action-RPG, действие которой разворачивается на не самых просторных картах-уровнях. Корейская игра по-настоящему многопользовательская – формальных ограничений на количество игроков на карте нет. После установки клиента запуск RPG осуществляется с официального сайта.

T-Crew рассчитана на казуалов. Суть забавы такова: вместе с другими игроками или в соперничестве с ними истреблять монстров и добывать всякие ценные вещи – предметы, деньги и Crew (вспомогательные боевые существа). Если говорить более конкретно, то к услугам геймеров три режима: Adventure Mode (награды – предметы, золото, суть – PvE с получением XP), Great Melee Mode (золото, PvP с очками чести для рейтинга) и Boss Battle (премиальные вещи, золото). Итоговая победа на уровне приносит дополнительные скрытые сокровища или еще одного Crew. Одновременно с тем, как мужает главный персонаж, растут силы вспомогательных. Так что основная фишка игры заключается в создании и прокачке собственной многочисленной банды.

Чтобы принять участие в бета-тесте, необходимо зарегистрировать аккаунт на официальном сайте и скачать клиент (202 Мбайт). Для игры сгодится любая современная офисная машинка с параметрами не хуже, чем начальный AMD Sempron и 512 Мбайт ОЗУ на борту, и со встроенным графическим ядром не слабее древних ATI Radeon 9xxx серий. **СИ**

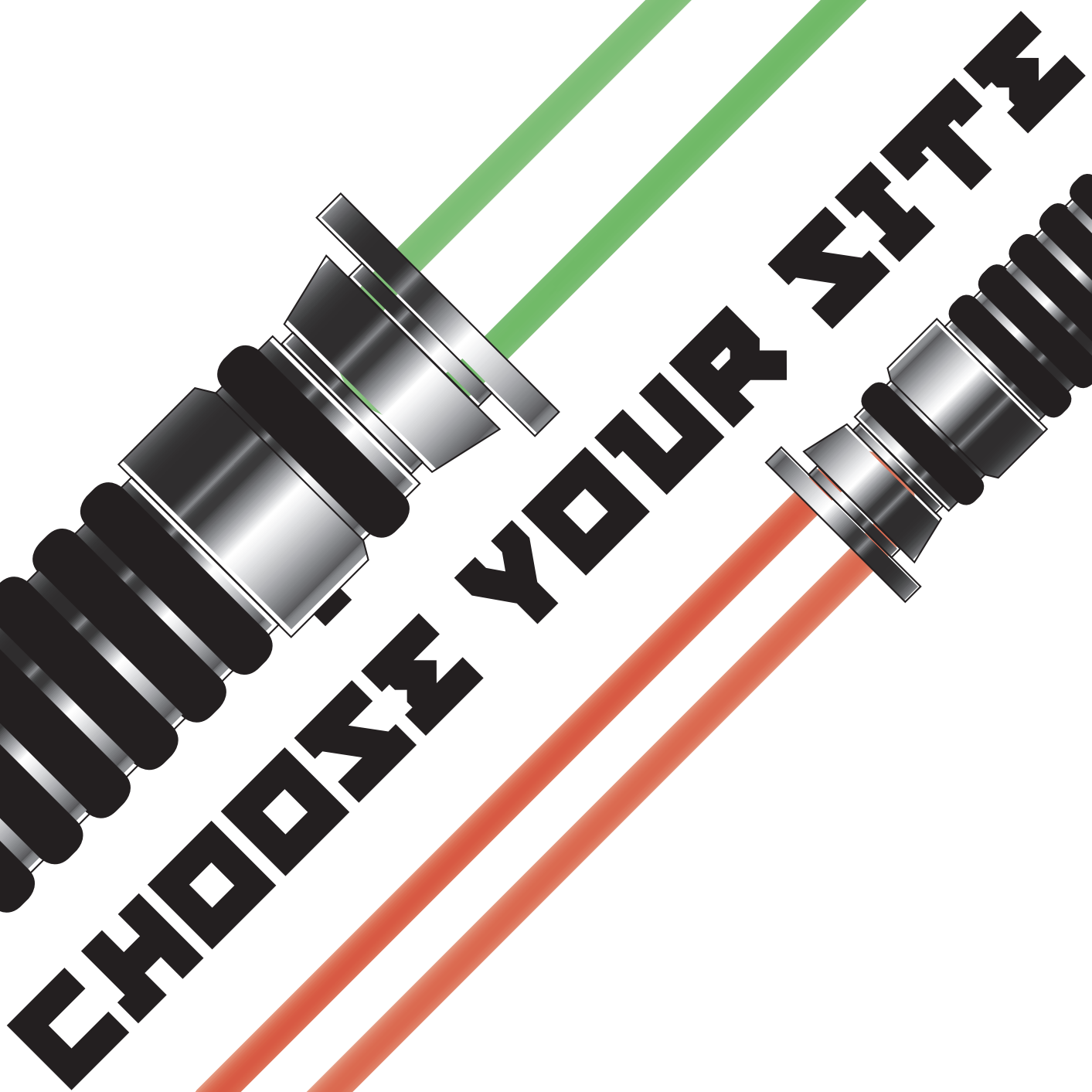
1 Warspear Online – находка для ностальгирующих и повзрослевших геймеров со смартфоном или КПК. Теперь на заседании совета директоров можно поиграть в MMORPG, немного похожую на первую Ultima Online.

2 От надутого паром шаров до паровых дирижаблей – арсенал средств передвижения Neosteam игнорирует законы обычной физики.

3 Графика – не самая сильная сторона T-Crew, зато, благодаря низким требованиям, игра идеально подходит для коротких, но ярких офисных баталей.







СМОТРИ ЧИТАЙ ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ

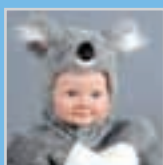
Смотри, читай,  
играй и побеждай.

**gameland.ru**



# БЛОГОСФЕРА

## Health Regeneration



zergmaster

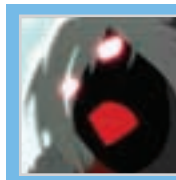
### ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу <http://community.livejournal.com/ru/gameland>, можно найти сообщество любителей компьютерных и видео-игр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

В последнее время в играх жанра FPS уже обычным явлением стало отсутствие аптечек или каких-либо препаратов, которыми можно подправить здоровье героя после жаркой перестрелки. Теперь хит поинты восстанавливаются сами собой, и после боя нужно просто подождать немного. Не знаю, с чем связана данная ситуация в индустрии FPS. Если таким образом проявляется желание разработчиков сделать процесс более реалистичным, то неубедительно ни на грамм — убрать аптечки легко, а вот внятно объяснить, какие это законы природы или высокотехнологичные девайсы позволяют персонажу регенерировать здоровье, мало кто может.

Но основная проблема новомодной фишки «Health Regeneration» заключается в изменении до неузнаваемости привычного геймплея шутеров. Раньше, понимая того, что хит поинты можно восстановить, только найдя коробочку с красным крестиком, создавало напряжение, и отстрел врагов превращался в не просто формальность, а еще и в трудный процесс по сохранению как можно большего количества здоровья. Не было доподлинно известно, найдется ли после стычки с врагами аптечка, или придется еще раз вступить в перестрелку. Сейчас же, теоретически — геймплей FPS остался прежним, фактически — продуманные боевые действия отошли на второй план, ведь от нескольких ранений для игрока ничего не изменится, и можно тупо переть направо, выбегать на середину пляжа и мочить налево и направо и т.д. Именно в связи с этим негативным качеством Health Regeneration разработчики стали вводить в шутеры элементы, которые хоть как-то возвращают перестрелкам интерес. В Crysis, например, таким элементом стал нанокостюм с различными режимами действия, позволяющими тактически по-разному воевать.

Как бы то ни было, даже самые разнообразные супер-мега способности героя, его амуниции или действия принятых стимуляторов не способны придать боевке шутеров драйв и напряженность, которые возникают вследствие ограниченного количества аптечек. Безусловно, регенерация здоровья в шутерах имеет право на существование, но вводить этот элемент следовало бы тогда, когда у врагов сделан нормальный AI. Нечто подобное по заверениям разработчиков намечается в Far Cry 2. Обещают, что если игрок напал на лагерь неприятеля, получил ранения и побежал отсиживаться в кустах для восстановления хит поинтов, враги просто-напросто залезут в джип и пустятся в погоню. Скорее всего, в будущем уже все шутеры станут без аптечек, но с очень развитым AI неприятелей. Тогда, в принципе, и можно будет сказать слово «next-gen FPS» — основа боевой системы заключается не просто в систематических перестрелках с последующим зализыванием ран в кустах, а в постоянном мочилове с нападением, отступлением, погонями (за вами), стрельбой из-за укрытий и деревьев. Причем все это на высоком уровне, когда любое ваше действие вызывает в рядах врагов командное противодействие.



billy\_kun

### ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Ну, смотря, что еще подразумевать под ранениями. Если герой, например, выносливый и пуля его оцарапала или не критично попала в корпус, но со временем он может как бы «забыть» о ней. Но тогда придет-

ся делать критические зоны попадания, которые будут убивать сразу, что повысит сложность.

И просто к слову — в играх про матрицу сделали уворачивания от пуль... но получилось так, что словить пулю и потерять немного шкалы здоровья было намного эффективнее, чем убежать от нее по стене. То есть смысл уворачивания потерялся. Можно было сделать так, чтобы уворачиваться было легко, но чтобы пуля таки убивала.



pasya

В «Мафии» (хоть это и не шутер) аптечка встречалась один-два раза за уровень, так что всё было предельно реалистично. В HL2 расходовалось не здоровье, а энергия костюма, поэтому там были логически обоснованы специальные терминалы. Ещё Tomb Raider, как мне кажется, предельно реалистичная игра, хоть там и аптечек было немало, но там был баланс и надо было четко рассчитывать, какую аптечку использовать — маленькую или большую, иначе потом можно было хорошо «попасть на здоровье» (баланс с аптечками был и в Silent Hill 2 на высоком уровне сложности). Кстати, в Freedom Fighters (2003 год, между прочим) был умный AI (только на самом высоком уровне сложности), который и прятался и осторожно нападал, если игрок вдруг отсиживался в укрытии. В Hitman series тоже всё предельно реалистично, во всяком случае, в первой части, где не было аптечек :) Хорошую тему подняли.



deep\_sky

Давно уже хотел поговорить об этом. Но меня интересует другая сторона вопроса. Вам не кажется, что с введением регенерации шутеры стали привлекать ещё большую аудиторию? Т.е. стали менее хардкорные и более казуальные, доступными для освоения офисными клерками и их бабушками?

Никого не хочу обидеть, но однажды в интервью с режиссёром фильма Doom, опубликованном на диске СИ, он сам признался, что не может пройти игру Doom 3 и ему не помешали бы чит-коды, только он не знает где их достать! А между тем в Doom 3 были только аптечки, soulcube и никакой постоянной регенерации. Много ли народу её прошли честно, без кодов? Я уже не говорю о Doom и Doom II...

Продуманные боевые действия отошли на второй план, ведь от нескольких ранений для игрока ничего не изменится.





Автоматическое восстановление здоровья в шутерах – хорошо или плохо? Насколько оно преобразует классический геймплей, во многом полагающийся на ограниченное число аптечек, и уместна ли здесь реалистичность? Станет ли Wii премницей Dreamcast? Ответы на эти вопросы вы найдете на страницах «Блогосферы».



## Sega на Wii



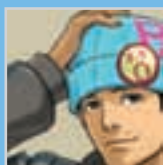
the\_great\_anton

Глядя на тот подъем, который сейчас ощущает Sega, невольно подумал: неужели в компании работали провидцы? Если посмотреть на все те игры, вышедшие на покойном Dreamcast, становится очевидно: их место на Wii. Да-да, эти проекты, как мне кажется, просто слишком сильно опередили свое время в духовном плане. Если посмотреть на линейку Sega'вских проектов для Dreamcast, то среди них можно выделить Shenmue, Jet Grind Radio, Samba de Amigo, Phantasy Star Online, Ecco the Dolphin... Все эти игры получили высочайшие оценки прессы и... провалились. Народ просто не понял их. Никто не понял их (и только Shenmue смогла добиться чуть лучших результатов). Теперь давайте посмотрим на то, что происходит сейчас:

- 1) На Wii издана «Endless Ocean», которая во многом копирует геймплей Ecco the Dolphin.
- 2) Ремейк Samba de Amigo вызывает бурный интерес (не только прессы, но и игроков) на выставках и презентациях.
- 3) Игры жанра Action/Adventure/Quest становятся все более популярны (привет, идеи Shenmue).
- 4) Jet Set Radio копирует THQ, создавая свой de Blob.

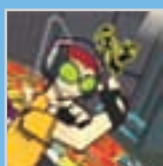
Так стоит ли нам ждать полноценных переизданий игр с Dreamcast под Wii? Я думаю, определено. Если Samba de Amigo разоидется приличным тиражом, то Sega, полагаю, даст зеленый свет для ремейков, ведь, чтобы переиздать игру на Wii, не придется заботиться о Full-HD и шейдерах 3.0, всего-то будет достаточно произвести легкую реставрацию и косметический ремонт.

А что думаете вы?



matr1xer

Аудитория Уии очень любит игры Сеги, о чем говорят вполне солидные тиражи, в том числе ремейков. Там уже давно это прощупали и запустили конвейер портов, еще вот Space Channel будет на Уии. Так что, я думаю, Shenmue-ремейкам и возможно новой части JSR – быть. Ну и в рамках приличия предлагаю Сони слиться в этом поколении с рынка видеоигр, и чтоб их место в следующем заняла Sega. Многие будут довольны.



griever\_gf

Ну, я бы не сказал, что Sega «опередела» своё время. Просто она не смогла грамотно разрекламировать свою консоль и игры, не смогла

найти «ключ» к геймерской аудитории. Грустная история.

А вообще, определённая тенденция имеется. К вашим примерам добавлю, что на Wii выйдет Skies of Arcadia 2, также циркулируют слухи о портировании Shenmue... Если так пойдёт и дальше, то хардкорным геймерам можно будет задуматься о покупке Wii. Но говорить о том, что Sega «ставит всё фишки» на Wii, конечно, преждевременно.



togusa\_rus

Судя по продажам, самым главным пророком является изобретатель напольных весов. С нетерпением ожидаю ремейка Иппикатора Кузнецова для Wii, с выходом которого продажи консоли взлетят до небес.

### «УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Фанфики. Смачный плевок в лицо литературы практически в каждом случае. Штамп на штампе, синдром Мэри Сью, ужасный язык подростковых авторов – какие еще ассоциации у вас возникают при слове «фанфики»? Символом до смеха плохого фанфика стала работа некоего Peter Chimaera под названием Doom: Repercussions of Evil. Ее перевод на русский язык мы представляем вашему вниманию (авторская пунктуация и орфография по возможности сохранены).

«Джон Сталверн ждал. Лампочки над ним мигали и искрились в воздухе. На базе были демоны. Он их не видел, но ожидал их уже несколько лет. К его предупреждениям Сернел Джосон не прислушался и сейчас уже было поздно. Слишком поздно для сейчас, в общем.

Джон был космическим морпехом четырнадцать лет. Когда он был юным он смотрел на космические корабли и сказал отцу «Я хочу быть на космических кораблях папа». Отец сказал «Нет! Ты будешь УБИТЬ ДЕМОНАМИ»

Было время когда он ему верил. Потом когда он повзрослел он перестал. Но сейчас в космической базе он знал что там были демоны.

«Это Джосон» прошумерело радио. «Ты должен сражаться с демонами!»

И Джон пободраил свою палзменную винтовку и взорвал стену.

«ОН СОБИРАТЬСЯ УБИТЬ НАС» сказали демоны

«Я буду стрелять в него» сказал кибердемон и он выстрелил ракетными ракетами.

Джон плазмнул в него и попробовал подорвать его. Но потом потолок упал и они были заточены и неспособны убивать.

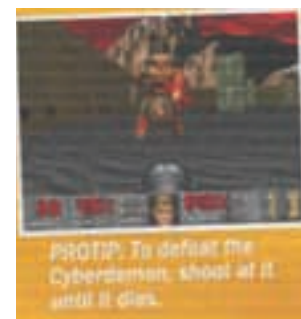
«Нет! Я должен убить демонов» он крикнул

Радио сказала «Нет, Джон. Ты и есть демоны»

И потом Джон был зомби»

Последняя реплика этого фанфика стала мемом сама по себе. Например: «Нет, Врен. Ты и есть читатели». Мему же про Мэри Сью уже добрых 25 лет. Он произошел из пародийного фанфика по Star Trek, главным героем которого была любимая всеми, неприлично успешная, юная и красивая лейтенант Мэри Сью. Имя это с тех пор стало нарицательным, применяющимся ко всем персонажам, чрезмерно близким к идеалу.

В завершение темы Doom мы хотим упомянуть «профессиональную подсказку» от журнала GamePro: «Чтобы победить кибердемона, стреляйте в него, пока он не умрет». Очень профессионально. Очень полезно.





# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

После официального анонса линейки материнских плат под общим названием Quantum Force на январской выставке CES 2008, компания Foxconn устроила тур по городам Европы с демонстрацией новейших продуктов. Начало тура Foxconn F1 & Quantum Force было положено 25 апреля 2008 года в Мюнхене, Германия. В рамках тура Foxconn, мировой лидер в разработке и производстве компонентов для компьютеров, официально представляет новейший спектр материнских плат Quantum Force и систем, собранных на их основе. Речь идет о платах Foxconn Blackops (с использованием чипсета Intel X48), Foxconn Dreadnought (на базе NVIDIA 790i Ultra) и Foxconn Destroyer (для процессоров AMD с применением набора NVIDIA 780a). В России демонстрация состоялась 18 мая в клубе «Город» на специальной геймерской вечеринке — Gamers party. Вниманию собравшихся были представлены две суперсистемы на основе материнских плат Blackops и Dreadnought. Все любители игр и энтузиасты могли не только познакомиться, но и опробовать данные системы в действии. Около 400 гостей пришло протестировать игровые новинки, отдохнуть и пообщаться со своими единомышленниками.

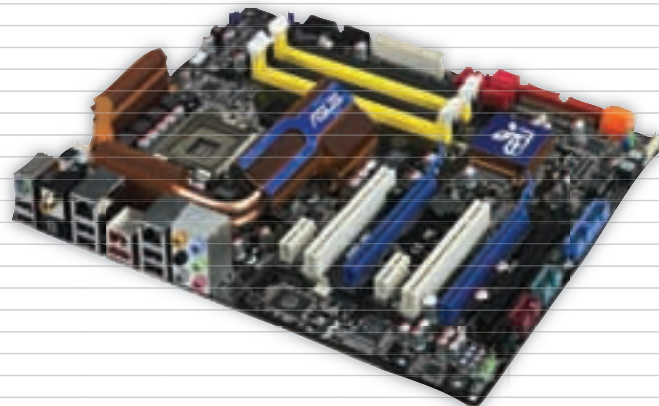


## ПЛАТА ЗА РАЗГОН

Системная плата ECS X48T-A только-только поступила в продажу. Это устройство работает при поддержке последних моделей процессоров от Intel и использует возможности чипсета Intel X48. Более того, плата оснащена двумя PCI Express 2.0 X16 разъемами (работающими на полной пропускной способности X16) и использует преимущества технологии ATI CrossFireX, что обеспечивает еще более уверенную поддержку режима Multi-GPU. Также ECS X48T-A оснащена революционной утилитой для разгона ECS M.I.B. (Motherboard Intelligent BIOS), которая позволяет пользователям получить еще больший выигрыш по производительности. Программа позволяет менять настройки частоты/напряжения для CPU и памяти самым разумным и удобным способом. Бесшумная система охлаждения ECS Qooltech Generation 2 оснащена медной трубкой с особым дизайном, который обеспечивает превосходный теплоотвод, что позволяет эффективно снизить температуру системы до 20 градусов по Цельсию. Более того, в конструкцию кулера не включен вентилятор, что обеспечивает бесшумное действие и тихую рабочую среду, в то же самое время поддерживая систему в режиме высокой производительности при низких температурах.

## ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Компания ASUS не нуждается в представлении. Системные платы этой марки являются эталоном качества. И вот у пользователей есть возможность приобрести новые системные платы линейки P5Q. В материнских платах этой серии используются эксклюзивные функции, обеспечивающие полную безопасность работы и надежную защиту данных. Новейшая уникальная функция ASUS Drive Xpert предлагает специально разработанный интерфейс и решает все эти проблемы без установки специального ПО и его утомительной настройки. Функция ASUS Data Guardian (при поддержке технологии Trusted Platform Module) обеспечивает безопасность личных данных, сохраняя информацию в специально созданной виртуальной папке, защищенной паролем и хранящейся во флэш-памяти. Это позволяет пользователю спокойно работать, не опасаясь потери ценной информации. Для того чтобы достичь высочайшей производительности и эффективного энергосбережения, материнские платы ASUS P5Q оснащены модулем питания процессора, использующим эксклюзивную 16-фазную схему питания, разработанную компанией ASUS.



## ГЕНИАЛЬНО!

Буквально за несколько дней до сдачи номера стартовали продажи беспроводного комплекта (мышь плюс клавиатура) Genius TwinTouch 720e, который можно приобрести по цене около \$50. Комплект обладает дополнительными функциями, которые не только облегчают работу с офисными приложениями Word, Excel и Power Point, но и предоставляют пользователю быстрый доступ к интернет-браузеру и функциям медиапроигрывателя. Навигационная крестовина в левом верхнем углу клавиатуры работает так же, как колесо прокрутки на мыши, позволяя быстрее и эффективнее перемещаться по веб-странице и документу MS Office. Низкопрофильные малошумные клавиши существенно облегчают работу на клавиатуре, делая ее более комфортной и удобной. Оптическая мышь обеспечивает плавное движение курсора и при этом не нуждается в дополнительном уходе и чистке. Комплект Genius TwinTouch 720e имеет систему защиты от влаги, предотвращающую негативные последствия, вызванные попаданием жидкости внутрь клавиатуры, а усовершенствованная подставка существенно экономит место на столе.



## ОДНИМ ГЛАЗОМ

Компания Hercules является владельцем марки Thrustmaster. На территории России под основным брендом выпускается музыкальное оборудование, а также веб-камеры. Последним продуктом компании стала модель Dualpix Chat and Show. Новинка открывает новые возможности общения, позволяя одновременно показывать фотографии и комментировать их в режиме чата. Теперь конвертирование и загрузка видео и фото в iPod, приставку PSPT, блог, видео-блог, почтовый ящик или любую директорию на компьютере осуществляется всего одним кликом мыши! Благодаря ПО Hercules Xtra Controller, устанавливаемому вместе с веб-камерой, можно в любой момент, не прерывая общения, отправлять фотографии собеседнику, просто включая их в основной поток передачи данных. Высокое качество изображения гарантирует КМОП-матрица высокого разрешения 1,3 мегапикселя, 5 мегапикселей (интерполяционный режим) для фото и 1280x1024 пикселей в режиме видео (до 30 кадров/сек для исключительно плавной видеосъемки). Камера оснащена дополнительными видеоэффектами и режимами фото (простой, непрерывный, по таймеру), функциями трехкратного цифрового масштабирования, слежения за лицом и автоматического преобразования файлов в зависимости от их использования.



## НАШИ ЭКРАНЫ

Под маркой Depo Computers выпускаются в первую очередь полностью готовые к работе системные блоки. Однако российская фирма решила выйти на рынок мониторов. Первой моделью, которую компания предлагает потребителям, стал 17-дюймовый монитор DEPO 170b. Новый монитор DEPO разработан с применением технологий, гарантирующих отсутствие дефектных пикселей на ЖК-панели, что соответствует современным тенденциям в сфере производства мониторов и требованиям различных групп корпоративных потребителей к устройствам отображения информации. Естественность цветопередачи и реалистичность видеоизображений даже при интенсивном освещении обеспечиваются такими рабочими характеристиками, как высокое разрешение 1280\*1024 точек, контрастность 600:1 и малое время отклика, равное 5 мс. Монитор DEPO 170b имеет уникальное покрытие из антибликового стекла, которое не только защищает матрицу от внешних повреждений, но и способствует снижению зрительной нагрузки при длительной работе за компьютером. Монитор DEPO 170b собран в элегантном черном корпусе со встроенным блоком питания.

## ПИТАЙТЕСЬ ТИХО

Компания Cooler Master также представила новую линейку блоков питания под общим названием Silent Pro M. При разработке инженеры ставили цель, прежде всего, максимально снизить шумовой порог. И им это удалось – новые блоки могут похвастаться пиковым значением всего 16 дБ. Высокоэффективная схема электрических цепей уменьшает не только общее тепловыделение, но и потери энергии от процесса выпрямления тока. По заявлению производителя, энергетическая эффективность серии Silent Pro достигает 85% и более. Все блоки питания серии Silent Pro прошли сертификацию 80 PLUS, что гарантирует высокую эффективность, а также соответствует требованиям стандартов Energy Star, Blue Angel и RoHS. Радиаторы охлаждаются огромным 135-миллиметровым вентилятором, который в полтора раза эффективнее обычного 120-миллиметрового. Этот вентилятор управляется контроллером, который регулирует обороты в зависимости от температуры и автоматически замедляет скорость вращения, если система не загружена, тем самым существенно снижая уровень шумов. В серии SILENT PRO M используется модульная система подключения кабелей, выполненных в виде плоских шлейфов, что позволяет пользователям подводить питание к компонентам ПК по своему усмотрению. Модульными шлейфами комплектуются все блоки питания в этой серии.



## МИР ЗВУКОВ

Для любителей качественного звука появление Ritmix RF-9700 уже давно не новость. Этот мультимедийный проигрыватель оснащается сенсорным экраном с диагональю 2.4 дюйма, слотом расширения для карт памяти и обладает широким набором функциональных особенностей. Плеер позволяет не только воспроизводить музыку и смотреть видео, но и читать текстовые файлы, работать с изображениями и фотографиями, записывать аудио и слушать радио. Также модель оснащена неплохим эквалайзером. Интерфейс выполнен на высшем уровне – освоиться пользователь сможет достаточно быстро. Устройство предельно компактное (вес составляет около 67 грамм), легкое и стоит весьма недорого, по сравнению с многочисленными аналогами. Корпус матовый, на нем не остается следов, мелких царапин и жирных отпечатков. Загрузка файлов осуществляется через USB-порт без использования дополнительного ПО.





Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

# ДЕВЯТЬЮ ВОСЕМЬ

## ВИДЕОКАРТЫ NVIDIA ПОСЛЕДНИХ ПОКОЛЕНИЙ

ОЧЕРЕДНОЙ ОБЗОР ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ МЫ РЕШИЛИ ПОСВЯТИТЬ УСТРОЙСТВАМ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ВЫПУЩЕНЫ НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРОВ ПРОИЗВОДСТВА NVIDIA. ПОКА ЧТО ДЕВЯТАЯ ПО СЧЕТУ СЕРИЯ НЕ УКОМПЛЕКТОВАНА ПОЛНОСТЬЮ, НО УЖЕ СЕЙЧАС ЕСТЬ ИЗ ЧЕГО ВЫБРАТЬ. КОНЕЧНО, БОЛЬШИНСТВО ВИДЕОКАРТ (ОСОБЕННО ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ПОСЛЕДНИХ, ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫХ МОДЕЛЯХ) БЫЛИ ИЗГОТОВЛЕНЫ НА ФАБРИКАХ ЧИПМЕЙКЕРА И МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ПРОТОТИПА. НО ТЕ, КТО ИЩУТ НЕДОРОГИЕ, ОРИГИНАЛЬНЫЕ И, В ТО ЖЕ САМОЕ ВРЕМЯ, ЭФФЕКТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ, МОГУТ ОБРАТИТЬ СВОЙ ВЗОР В СТОРОНУ ПРЕДЫДУЩЕЙ, ВОСЬМОЙ СЕРИИ ВИДЕОКАРТ. ЧТО КАСАЕТСЯ ОБОРУДОВАНИЯ, КОТОРОЕ ПРЕДСТАВЛЕНО В ТЕСТИРОВАНИИ, ТО МЫ УЧЛИ ВАРИАНТЫ ИЗ ПРОШЛЫХ ЛИНЕЕК, А ТАКЖЕ ПРОТЕСТИРОВАЛИ НОВИНКИ.



### Тестовый стенд

**Процессор:** Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)  
**Материнская плата:** Intel P35 (Abit IP35 PRO)  
**Память:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)  
**Жесткий диск:** RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II  
**DVD-привод:** LG GSA-H62N  
**Корпус:** GIGABYTE R2 TOAST  
**БП:** Thermaltake W0131RE 850W  
**Операционная система:** Microsoft Windows XP Professional SP2

### Методика тестирования

Резонно было бы предположить, что для тестирования видеокарт лучше использовать высокопроизводительный тестовый стенд с применением мощнейшего четырехъядерного процессора, чтобы эффективность представленных в обзоре плат не была ограничена возможностями других комплектующих. Однако все упирается в программное обеспечение. Современные игры, а также традиционные бенчмарки, несмотря ни на что, еще не слишком хорошо ладят друг с другом. Четыре ядра не задействуются в полной мере, так что о справедливости пользования стендом на базе таких «камней» можно поспорить. Мы выбрали для тестирования Microsoft Windows XP Professional SP2 с последними версиями драйверов. В экспериментальный набор вошли как проверенный временем синтетический комплект 3DMark'05 v1.02, так и игры Crysis, S.T.A.L.K.E.R., Call of Juarez. Каждая видеокарта проходила определенный тест в два захода – для разрешений 1280x1024 и 1024x768. Отметим также, что все тесты проводились с использованием анизотропной фильтрации (x16) и антиалиасинга (x4).

### Что мы тестировали

XFX GeForce 9800GX2 Black Edition  
ASUS EN9800GTX TOP  
ASUS EN9600GT TOP  
XFX GeForce 8800GS Alpha Dog Edition  
MSI NX8800GT-T2D512E-OC  
NVIDIA GeForce 8800GTX

Название	XFx GeForce 9800GX2 Black Edition	MSI NX8800GT-T2D512E-OC	ASUS EN9600GT TOP	MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD-OC	ASUS EN9800GTX	XFx GeForce 8800GS Alpha Dog Edition
Графический чип	2x G92	G92	G94	G80	G92	G92
Количество универсальных процессоров	2x 128	112	64	128	128	96
Технологический процесс	65 нм	65 нм	65 нм	90 нм	55 нм	65 нм
Частота работы чипа	700 МГц	660 МГц	720 МГц	660 МГц	675 МГц	600 МГц
Частота работы памяти	2100 МГц	1900 МГц	2000 МГц	2300 МГц	2200 МГц	1800 МГц
Объем памяти	2x 512 Мб	512 Мб GDDR3	512 Мбайт GDDR3	768 Мбайт GDDR3	512 Мб GDDR3	384 Мб GDDR3
Ширина шины	2x 256 бит	256 бит	256 бит	384 бит	256 бит	192 бит
Поддерживаемый интерфейс	PCI-Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express	PCI-Express 2.0	PCI-Express 2.0



## XFX GEFORCE 9800GX2 BLACK EDITION

Данная плата представляет собой двухъядерную модель, которая фактически работает как SLI-танDEM. Плата упакована в толстый пластиковый корпус и весит достаточно много. На деле, NVIDIA GeForce 9800GX2 – самое производительное решение на рынке. Если говорить о технологиях, которые поддерживает рассматриваемый графический адаптер, то, помимо ставших уже традиционными DirectX 10 и PCI-Express 2.0, акселератор XFX GeForce 9800GX2 Black Edition может использовать технологию HybridPower. Она позволяет при наличии встроенного видео от NVIDIA на системной плате полностью отключить дополнительный акселератор для экономии электроэнергии и снижения шума. На данный момент встретить модифицированную плату с использованием структуры GeForce 9800GX2 весьма проблематично, так что кроме референсных решений найти что-то индивидуальное будет нелегко. Смысл выпуска этого адаптера кроется в прямой конкуренции. Совсем недавно AMD запустила подобный адаптер, который должен был превзойти по производительности все существующие модели. У NVIDIA в ассортименте такого устройства не было, так что ничего не мешало запустить продукт в оборот. Тем не менее, при работе наблюдаются большие проблемы с программным обеспечением и шумность. Большие габариты не позволят устанавливать плату даже в корпуса среднего размера. Цена для такого устройства слишком высока (это зависит и от самой платы, и от компании XFX GeForce 9800GX2 Black Edition, ценовую политику которой нельзя назвать щадящей), однако, если учесть тенденции на рынке, она будет постепенно снижаться.

+ самый эффективный графический акселератор в мире. Конкурентов ему нет

– большие габариты, шумное охлаждение и высокая цена; есть проблемы с драйвером и включением второго ядра в играх

**\$735**



## MSI NX8800GT-T2D512E-OC

В ассортименте продуктов компании MSI есть графические платы на базе G92. Речь идет об адаптерах GeForce 8800GT. Дополнительный разгон, о котором гласит аббревиатура «OC» в названии, позволил производителю заявить об увеличении эффективности устройства в трехмерных приложениях на 10%. На плату установлена классическая система охлаждения, да и сама плата, в общем-то, мало чем отличается от прототипа. Традиционно комплектацию игровой платы должны дополнять приятные бонусы, но в коробке нашлись только необходимые переходники и небольшой буклет. Отметим стремление NVIDIA сделать продукт максимально приближенным к покупателю и сохранить соблазнительную цену NVIDIA GeForce 8800 GT. Поэтому установлена более дешевая память с временем отклика 1 нс, вместо традиционных схем Samsung. Общий объем памяти – 512 Мбайт при ширине шины всего 256 бит. Уже сейчас появилась возможность найти в продаже платы с урезанным объемом до 256 Мбайт. Такие варианты отличаются также заниженными рабочими частотами, но простой программный разгон без фанатизма позволит максимально приблизить уровень производительности младших версий к порогу рассматриваемой платы. В связи с тем, что производитель уже предусмотрел повышение частот, удачливые пользователи смогут добиться прироста в 100 МГц, как по процессору, так и по памяти. Запас у схем еще есть – по крайней мере, у нас все получилось.

+ несмотря на принадлежность к прошлой серии видеоплат NVIDIA, это решение до сих пор показывает отличные результаты – классическая система охлаждения не слишком хорошо выполняет свою задачу – чип достаточно сильно греется, а при серьезных нагрузках вентилятор начинает шуметь

**\$360**



## ASUS EN9600GT TOP

Еще один продукт с приставкой TOP был реализован инженерами ASUS в среднем сегменте. Частоты были увеличены как для чипа, так и для памяти. Если прототип функционирует с параметрами 650/1800 МГц для чипа и памяти соответственно, то модифицированная версия может похвастаться характеристиками 720/2000 МГц для тех же схем. Устройство собрано на текстолите синего цвета, причем система охлаждения использована эксклюзивная. Речь идет о модели Glacier, которой ASUS так любила оснащать свои устройства. Отдельно отметим, что устройство поставляется в комплекте со специализированным программным обеспечением ASUS SmartDoctor, которое позволяет пользователю независимо повышать частоту графического ядра и шейдерных блоков. Из дополнительных бонусов следует обратить внимание только на HDMI-переходник, который подключается к свободному DVI-порту. Плата с легкостью может работать с видеоконтентом класса High Definition при поддержке системы защиты HDCP. Чипы памяти рассматриваемой платы произведены компанией Samsung и обладают временем выборки 1 нс, что соответствует эффективной частоте 2000 МГц. Система охлаждения контактирует только с графическим процессором, так что рассчитывать на высокие результаты при разгоне не приходится. Мало того, комплектация достаточно скудная. Жаль, что производитель не подумал положить в набор какую-нибудь игру. В конце концов, видеокарты для того и покупаются, а запаса производительности этого решения вполне хватит на то, чтобы ближайшее время вообще не думать об апгрейде.

+ замена NVIDIA GeForce 8800GT в лице представителя девятой серии получилась очень даже неплохой.

Дополнительный разгон явно придают плате сил

– не слишком эффективная система охлаждения и слабая комплектация

**\$220**





## MSI NX8800ULTRA-T2D768E-HD-OC

Не так давно графический адаптер NVIDIA GeForce 8800 Ultra являлся самым производительным решением. Даже сегодня он перегоняет конкурентов на базе Radeon в сегменте класса «люкс». В свое время компания MSI решила поставить себе цель обогнать и перегнать самого быстрого и, в принципе, у нее это получилось. Видеоплата MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD-OC внешне практически ничем не отличается от прототипа. Основной особенностью данного устройства является заводской разгон. В принципе, этого и следовало ожидать, поскольку достаточно проблематично, вопреки указу NVIDIA, менять разводку и устанавливать эксклюзивный кулер. Но зато в комплектацию производитель включил двухдисковое издание игры Company of Heroes. Память адаптера собрана на восьми схемах производства Samsung с временем отклика 0.8 нс, что соответствует частоте работы 2500 МГц. Компания NVIDIA не стала выдавливать из памяти последние крохи производительности. Частота GDDR3 прототипа эквивалентна 2160 МГц. Фактически инженеры MSI тоже не слишком много от видеопамяти требовали – повышение относительно дефолтных частот составило 140 МГц. Что касается процессора, то он тоже не сильно пострадал. Повышение частоты работы составило всего 48 МГц относительно номинала. Как мы могли убедиться выше, MSI не слишком сильно нагрузила плату – в принципе, этот факт сказался и на производительности и слишком высоких результатов мы не получили. Тем не менее, цена платы после произведенных модификаций сильно возросла.

+ компании NVIDIA удалось выжать максимум из чипа G80; при этом инженеры MSI решили добавить мегагерц для пущего эффекта – и не зря  
– плата стоит слишком дорого, притом что аналоги из новой линейки продаются по более низкой цене



**\$800**



**\$500**

## ASUS EN9800GTX

Первоначально задумывалось, что плата GeForce 9800GTX будет флагманом линейки, однако в связи с выпуском двухъядерной модели текущее решение было задвинуто на второй план. А зря. Видеокарта ASUS EN9800GTX поставляется традиционно в большой коробке зеленого цвета. На ней изображена девушка-лучница. В принципе, это все, чем может похвастаться оформление. Система охлаждения практически полностью прикрыта пластиковым кожухом. Естественно, кулер – это модель турбинного типа. Плата выполнена в двухслотовом варианте, да и размеры устройства весьма солидные, так что стоит озаботиться большим компьютерным корпусом. На обратной стороне видеокарты можно разглядеть «двойной» разъем SLI, такой же, как и у видеокарты GeForce 8800GTX. Такой разъем позволяет объединить три видеокарты при помощи специального мостика в Tripple SLI. Рядом с разъемами DVI расположен индикатор питания видеокарты. Удивительно, но в комплекте со столь дорогим устройством не поставляется ничего, кроме переходников и дисков с программным обеспечением. Игр в наборе нет – есть только кейс из кожзамениителя для компакт-дисков с магнитным замком. Продукт полностью повторяет прототип, так что ждать каких-либо дополнительных функций бессмысленно. Разъемы питания и разъем для подключения цифрового сигнала S/PDIF находятся рядом друг с другом на выходной панели видеокарты. Странно, что в комплекте имеется всего один переходник питания, в то время как на видеокарте расположено два разъема для подключения к БП.

+ в отличие от многоядерного решения, эта плата работает со всеми системными платами и практически не конфликтует с программным обеспечением  
– несмотря на все свои достоинства, плата обладает серьезными габаритами, так что стоит подыскать более просторный корпус

## XFX GEFORCE 8800GS ALPHA DOG EDITION

Компания NVIDIA, в попытке расширить ассортимент видеокарт среднего уровня, не так давно запустила в продажу платы под названием GeForce 8800GS. Эти устройства отличаются неплохой ценой и достаточно высоким уровнем производительности. Упаковка платы повторяет дизайн коробок многих других представителей восьмой серии акселераторов от компании XFX. На плате изображен тот самый кибер-пес, которого можно было видеть на платах ранних серий. Да и сама коробка стала несколько меньше, если сравнивать с топовыми решениями сегмента. Плата имеет окончание Alpha Dog Edition в названии, а значит, получила некоторое частотное преимущество по сравнению с прототипом. Рассматриваемая видеокарта собрана на текстолите черного цвета. Размеры устройства позволяют устанавливать акселератор в небольшие и компактные корпуса. Плата выполнена в двухслотовом варианте, хотя замена кулера позволит использовать лишь один слот. В качестве системы охлаждения используется все тот же классический охладитель. Он достаточно низкий и благодаря ему плата может быть установлена в компактные корпуса. На текстолите имеется распайка для двух дополнительных схем памяти. Дизайн устройства многофункциональный, и PCB может быть использован для более мощных решений. Схем памяти всего шесть. Количество универсальных процессоров было урезано до 96 штук. В целом этот фактор отразился на производительности – плата более подходит для компьютеров среднего уровня. При серьезных нагрузках она дает слабину и не выдерживает игровых FPS.

+ разгон прибавил плате сил  
– фактически плата является урезанной версией GeForce 8800GT, так что проблемы все те же – шумная и малоэффективная система охлаждения

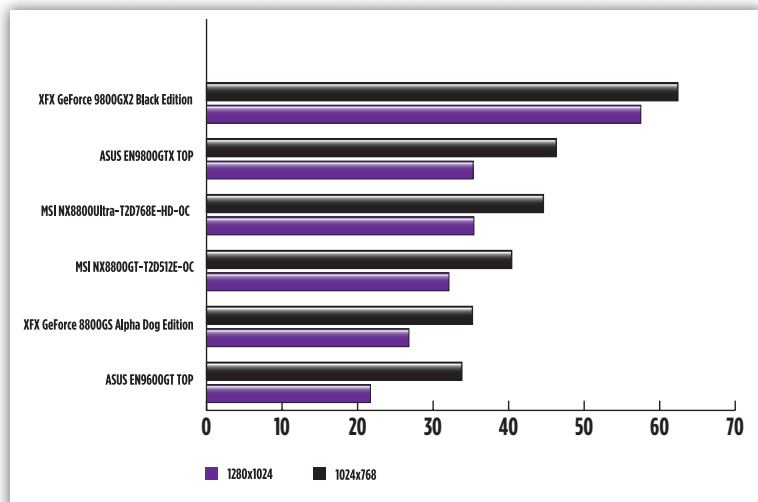


**\$190**

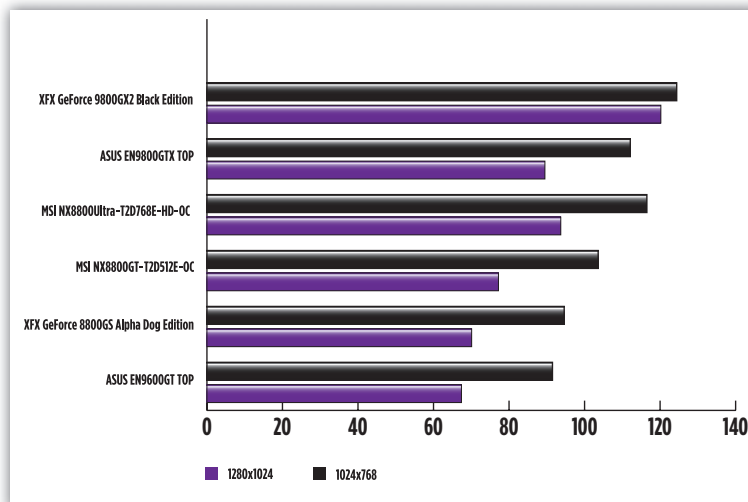


## Результаты тестирования

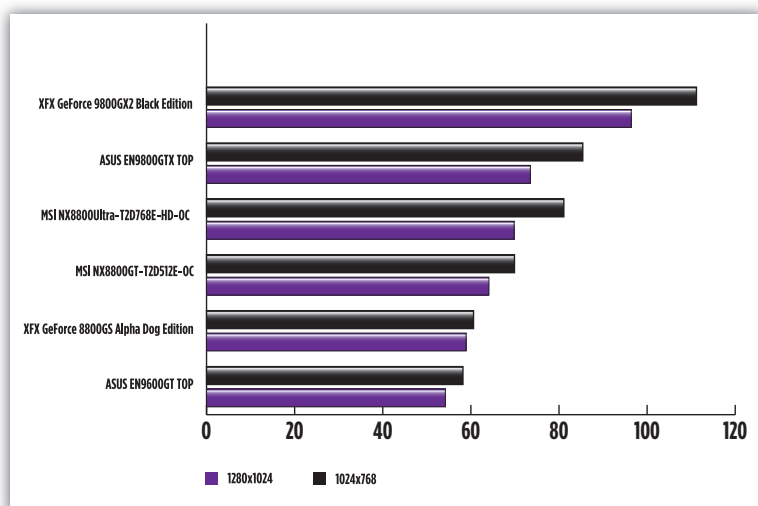
## CRYSIS, HIGHDETAIL, DIRECTX 9



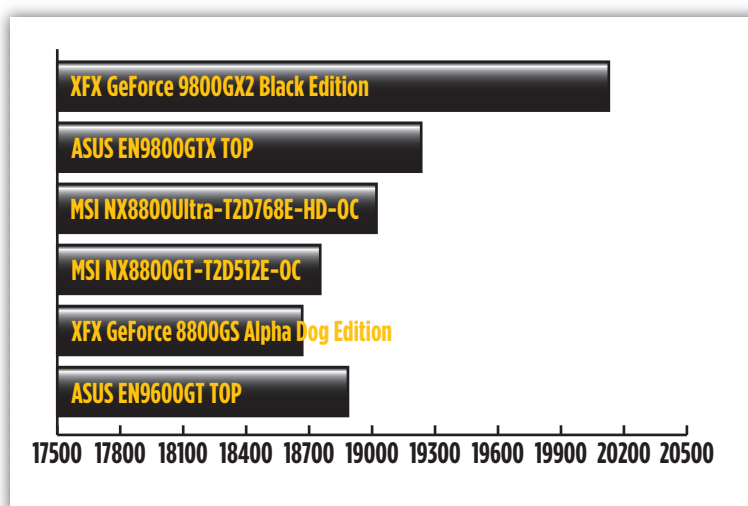
## S.T.A.L.K.E.R.



## CALL OF JUAREZ



## 3DMARK'05, 1024X768



## Выводы

В принципе, победитель данного тестирования был заранее известен. У кого в названии чисел больше, тот и выиграл. В свою очередь, хотелось бы отметить, что мы не выбирали действительно лучшую плату. Мы смотрели, на что именно

способны представленные в обзоре экземпляры, чтобы пользователь мог сам сделать свой выбор. Неудивительно, что награда «Выбор редакции» достается XFx GeForce 9800GX2 Black Edition. На момент тестирования это был мощнейший адаптер в мире, так что даже без разгона плата вышла бы

самой производительной. Что касается номинации «Лучшая покупка», то все не так уж однозначно. Здесь определенную роль играет цена устройства, так что при продемонстрированном уровне производительности, безусловно, лидирует MSI NX8800GT-T2D512E-OC.



# СЕТЬ ЧЕРЕЗ РОЗЕТКУ

## ЗНАКОМСТВО С ТЕХНОЛОГИЕЙ HOMEPUG AV

ЭНЕРГЕТИКИ НАЧАЛИ ПРОКЛАДКУ КОММУНИКАЦИЙ ЕЩЕ В НАЧАЛЕ ПРОШЛОГО ВЕКА, И ВПОЛНЕ ЕСТЕСТВЕННО, ЧТО ЭЛЕКТРОСЕТЬ ОХВАТЫВАЕТ САМЫЕ ОБШИРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ ПО СРАВНЕНИЮ С СЕТЯМИ ДРУГИХ СЛУЖБ. В ЭТОЙ СИТУАЦИИ БЫЛО БЫ ЛОГИЧНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ ПРОВОДКОЙ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ СЕТИ. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЭТИХ ЦЕЛЕЙ БЫЛА РАЗРАБОТАНА ТЕХНОЛОГИЯ PLC (POWERLINE COMMUNICATION).



Автор:  
Евгений Попов  
popov@gameland.ru

Что это такое и для чего нужно? Вот простейший пример. В квартире есть два компьютера в разных комнатах. Хочется перекидывать файлы по сети или играть в многопользовательские игры. Как быть? Протягивать кабель витой пары не всегда приемлемо, особенно если недавно был сделан евроремонт. Беспроводное соединение Wi-Fi может банально не добиться до второго компьютера, да и связь будет не всегда стабильной и быстрой. В этом случае PLC – то, что доктор прописал. Нужен только комплект из двух Powerline-адаптеров, каждый из которых подключается Ethernet-кабелем к компьютеру и втыкается вилкой в розетку. Остается задать на компьютерах IP-адреса, и они увидят друг друга так, как если бы были подключены напрямую друг к другу кабелем витой пары.

Изначально стандарт HomePlug 1.0 был весьма медленным (канальная скорость составляла всего 14 Мбит/сек, а реальная скорость передачи данных еще меньше), и, главное, совершенно незащищенным (данные передавались в открытом виде). Но относительно недавно был разработан стандарт HomePlug AV (AV означает Audio/Video), который по всем показателям значительно превосходит своего предшественника. Его главные особенности – заявленная скорость до 200 Мбит/сек и шифрование передаваемых данных по алгоритму AES со 128-битным ключом.

Если говорить о технической стороне вопроса, то в основе технологии PLC лежит частотное разделение сигнала, при котором высокоскоростной поток данных разбирается на множество низкоскоростных пото-

ков; каждый из них передается на отдельной поднесущей частоте с последующим их объединением в один сигнал. В стандарте HomePlug AV используются более тысячи поднесущих и частотный диапазон от 1,8 до 30 МГц. В некоторых странах этот диапазон используется не полностью для исключения помех КВ-радиоприемникам.

Для борьбы с высоким затуханием сигнала на определенных частотах и, как следствие, потерей передаваемых данных в стандарт HomePlug AV предусмотрен специальный метод динамического включения и выключения передачи на соответствующих поднесущих. Суть в том, что адаптер осуществляет постоянный мониторинг канала передачи с целью выявления диапазонов частот с превышением порогового значения затухания. В случае обнаружения такого использования поднесущих в этом диапазоне прекращается до восстановления допустимых значений затухания. Только после этого передача на этих поднесущих возобновляется.

Как мы уже заметили ранее, продукты, использующие стандарт HomePlug AV, в теории обеспечивают передачу данных на канальной скорости 200 Мбит/сек. В реальности же стоит рассчитывать на эффективную скорость не более 80 Мбит/сек. С учетом работы различных бытовых приборов, создающих помехи в сети питания, таких, как дешёвые импульсные зарядки, пылесосы, энергосберегающие лампы и т.д., реальные скорости составляют около 40–50 Мбит/сек, что, в принципе, немало. Таким образом, HomePlug AV-адаптеры

представляют явную конкуренцию Wi-Fi-устройствам, обеспечивая большую скорость и простоту использования. Предупреждая вопросы об ограниченной дальности, отметим, что в пределах одного автомата (то есть по всей квартире от щитка) затухание сигнала практически не наблюдается, что опять же превосходит показатели типовых домашних точек доступа Wi-Fi. Но дело не только в скорости. Есть у HomePlug AV и другой «козырь в рукаве». Как правило, точка ввода Интернета в квартиру не совпадает с местом размещения телевизора. Раньше это не было проблемой, но сейчас, в эпоху «цифровизации», телевидение стало приходить тем же путем, что и Интернет. Возникает вопрос подключения приставки для приема IPTV. Можно по старинке проложить кабель. Но этот способ нравится далеко не всем, так как кабель, идущий из одной комнаты в другую, плохо сочетается с представлениями о современной квартире. Что остается? Wi-Fi. Никаких проводов. Но не все так просто – дело в том, что разработчики стандартов семейства 802.11 не предусмотрели передачу мультимедиа-пакетов через Wi-Fi. А ведь именно их используют операторы для предоставления услуги IPTV. Таким образом, технология Wi-Fi вообще не подходит для подключения ТВ-приставки. И в образовавшееся пространство между проводом и Wi-Fi удачно вписался стандарт HomePlug AV, где не просто реализована передача мультимедиа-видео, а еще и с поддержкой качества обслуживания (Quality of Service). QoS призвана обеспечивать приоритетность мультимедийного трафика, что позволя-

ет избежать неприятных лагов при просмотре видео или разговоре через VoIP.

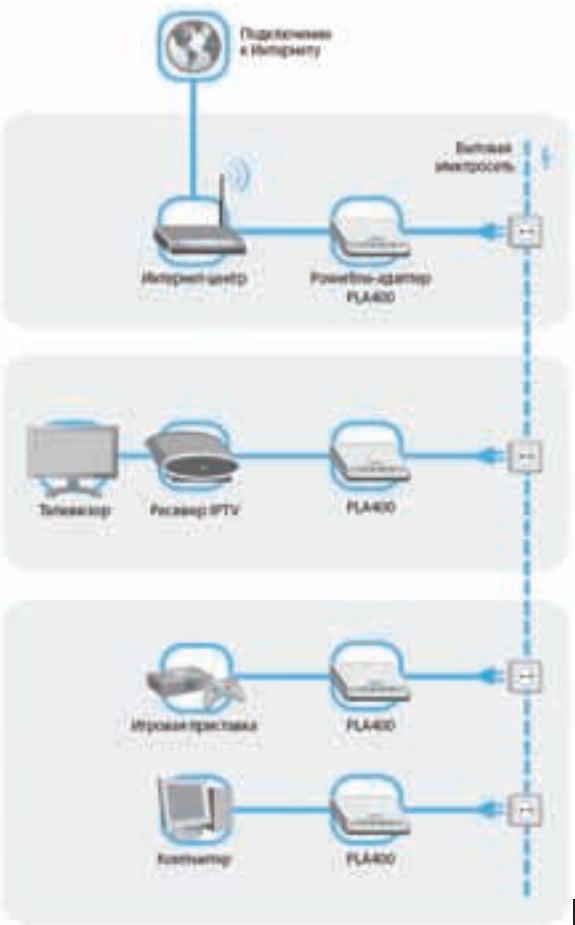
Не так давно в продаже появились HomePlug AV-адаптеры производства Zyxel. Покупатель может выбрать из двух устройств: PLA470 EE и PLA400 EE. Первый сочетает в себе все функции HomePlug AV-адаптера, а благодаря наличию в нем коммутатора Fast Ethernet обеспечивает одновременное включение в сеть до четырех устройств. Второй же просто обеспечивает сетевое соединение для одного устройства, например компьютера или ТВ-приставки. Для удобства развертывания в продаже имеется также двойной комплект из адаптеров PLA400 EE, который называется PLA400 EE (x2). Если у вас нет ни одного HomePlug AV-устройства, тогда более удобным окажется именно двойной комплект. Хотя, учитывая, что Zyxel уже анонсировала интернет-центры со встроенным Powerline-адаптером, второй адаптер может не понадобиться. Интернет-центры называются P660HWP (для подключения через ADSL к таким провайдерам, как КОМСТАР-Директ/МГТС) и NBG318S (для подключения по выделенной линии Ethernet, например к Корбине, QWERTY и т.д.). В случае построения Powerline-сети на базе интернет-центра достаточно лишь подключить к нему кабель от провайдера. Другие стационарные сетевые устройства, такие, как настольный компьютер, игровая консоль, ТВ-приставка и т.д., подсоединяются к сети посредством Powerline-адаптеров, а ноутбуки и прочие мобильные гаджеты – по Wi-Fi. Стоит отметить, что при настройке этих интернет-центров при помощи фирменной утилиты NetFriend будут настроены и адаптеры.



### Лови сигнал!

Электропроводка проложена во всех квартирах, но иногда беспроводной способ коммуникации все же предпочтительнее. Однако если точка доступа установлена за капитальной стеной, то скорость связи за ней будет маленькой, а в ряде случаев даже нестабильной. Но как бы там ни было, по Wi-Fi не получится передавать услугу IPTV (например, СтримТВ или Корбина.ТВ) – удивительно, но это попросту не предусмотрено разработчиками стандартов Wi-Fi! С учетом этого оборудование HomePlug AV выглядит весьма привлекательным вариантом, и при планировании домашней сети мы обязательно рекомендуем взять его в расчет.





- 1 Powerline-адаптер Zyxel PLA400. Призван обеспечить подключение любого сетевого устройства к совместимому HomePlug AV-оборудованию через электропроводку. Если же такового не имеется, потребуется пара таких адаптеров.
- 2 Powerline-адаптер со встроенным 4-портовым коммутатором Ethernet. Благодаря наличию коммутатора через один адаптер и одну розетку можно подключить до 4 сетевых устройств, находящихся рядом, и связать их через электропроводку с оборудованием, скажем, в другой комнате.

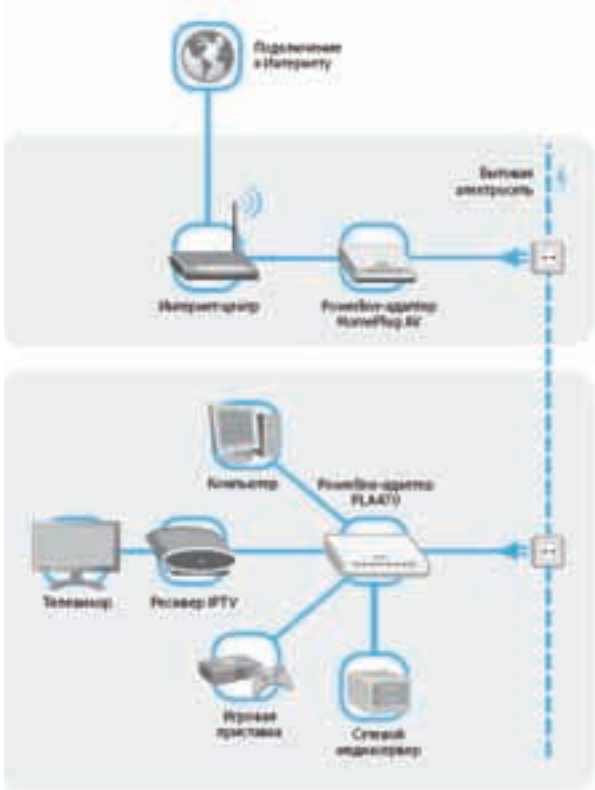
ХАРАКТЕРИСТИКИ ZYXEL PLA400

Сетевые интерфейсы	1 порт HomePlug AV (200 Мбит/с); 1 порт Ethernet (10/100 Мбит/с) с автоматическим определением типа кабеля (прямой/перекрещенный)
Диапазон частот HomePlug AV	1,8–30 МГц
Защита сети	AES с ключом 128 бит
Расстояние передачи	до 300 метров
Максимальное количество клиентов сети	64
Питание	от сети переменного тока 100–240 В, 50/60 Гц, 120 мА (макс.)
Размеры	105х110х30 мм
Масса	168 г



ХАРАКТЕРИСТИКИ ZYXEL PLA470

Сетевые интерфейсы	1 порт HomePlug AV (200 Мбит/с); 4 порта Ethernet (10/100 Мбит/с) с автоматическим определением типа кабеля (прямой/перекрещенный)
Диапазон частот HomePlug AV	1,8–30 МГц
Защита сети	AES с ключом 128 бит
Расстояние передачи	до 300 метров
Максимальное количество клиентов сети	64
Питание	от сети переменного тока 100–240 В, 50/60 Гц, 120 мА (макс.)
Размеры	162х115х39 мм
Масса	305 г

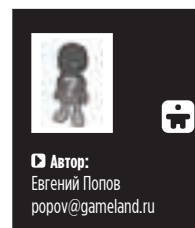




# ГРУППОВАЯ ПЛАТА

## ELITEGROUP X48T-A BLACK SERIES

В МАЕ МЕСЯЦЕ ELITEGROUP, ИЗВЕСТНАЯ ТАКЖЕ КАК ECS, ПРЕДСТАВИЛА СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ НА БАЗЕ ЧИПСЕТА INTEL X48. ПРОДУКТЫ ЭТОЙ МАРКИ ОТЛИЧАЕТ НЕВЫСОКАЯ ЦЕНА В СОЧЕТАНИИ С БОГАТОЙ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬЮ, ТАК ЧТО У ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СОБРАТЬ С ПОМОЩЬЮ КОМПЛЕКТУЮЩИХ ОТ ECS НЕПЛОХУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ. ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА ELITEGROUP X48T-A BLACK SERIES, МЫ ПОСТАРАЕМСЯ РАЗОБРАТЬСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННО В ДАННОМ ОБЗОРЕ.



Автор:  
Евгений Попов  
popov@gameland.ru

Сегодня существует не так много производителей компьютерных комплектующих на российском рынке, которые могут предоставить сравнительно недорогое, но при этом надежное и качественное оборудование. В принципе, для собственного спокойствия можно переплатить за марку, однако при сборке целого компьютера наценка получается достаточно внушительная. Таким образом, на железе вполне можно сэкономить — особенно если речь идет о продукции марки Elitegroup.

Рассматриваемое устройство было впервые продемонстрировано на мартовской международной выставке CeBIT 2008, которая состоялась в Ганновере. Как было сказано ранее, плата собрана на базе последнего чипсета от компании Intel — топового Intel X48 с южным мостом ICH9R. Устройство поставляется в упаковке синего цвета. Внутри нашли четыре шлейфа для подключения носителей класса SATA, а также кабели PATA и FDD. Помимо этого производитель предусмотрел в комплекте диск с драйверами, инструкцию пользователя и буклет с указаниями по сборке системы. Следует отметить, что представленный набор обилием не блещет, однако при цене платы следовало ожидать, что производитель на многом сэкономит.

Если говорить о самой плате, то ECS X48T-A Black Series собрана на полноформатном текстолите черного цвета. Графические платы могут быть установлены в порты PCI-Express X16. Плата поддерживает интерфейс второго поколения, а также, что будет удивительно для многих — технологию Crossfire. Такой подход на пользу как компании AMD, так и компании Intel. Первая получает возможность реализовать опцию на платах

с использованием процессоров конкурента, а вторая может выйти на рынок игровых комплектующих и расширить ассортимент продуктов. Как известно, NVIDIA дает добро на использование технологии SLI только со своими чипсетами.

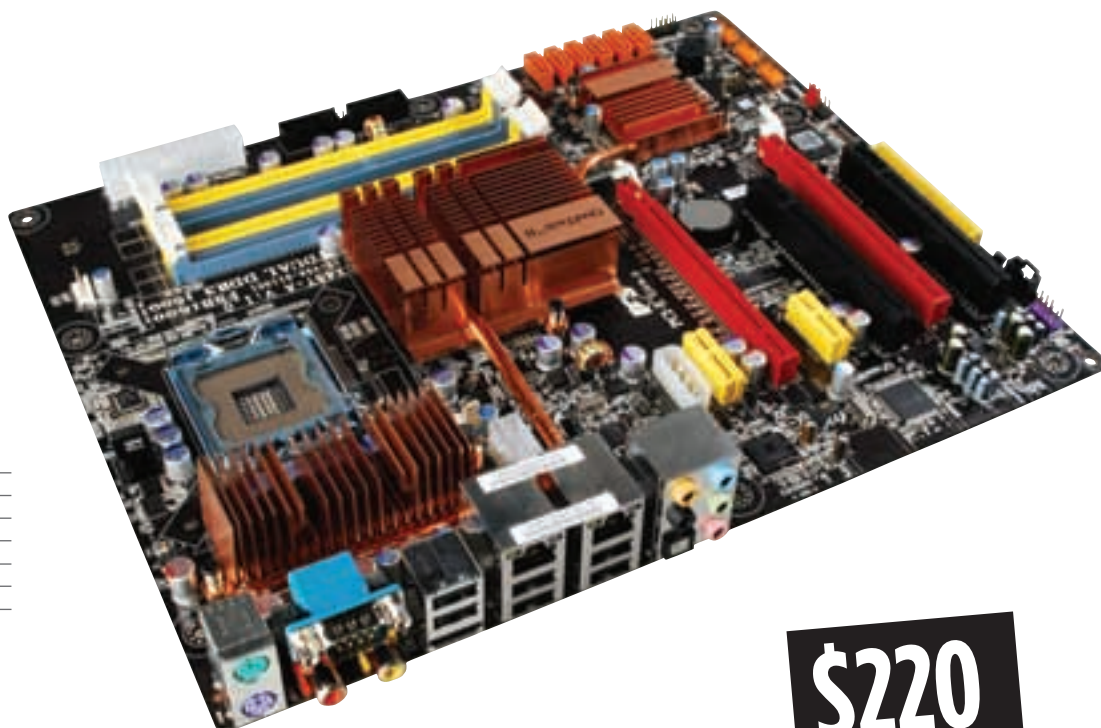
Из прочих разъемов следует отметить наличие пары PCI 2.0 и PCI-Express X1. Возможно, производителю следовало бы сосредоточиться на реализации только PCI-слотов, поскольку комплектующие с разъемами под альтернативные порты не слишком популярны у пользователей. Интересно, что установленная в первичный слот PCI-Express X16 видеокарта не блокирует зажимы на разъемах DIMM. Вообще расположение элементов достаточно свободное. Например, можно установить на процессор кулер с низкой посадкой — этому не мешают элементы охлаждения чипсета. На северный мост установлен массивный медный радиатор. Из него выходят две тепловые трубки — одна идет на радиатор южного моста, а вторая — на радиатор подсистемы питания. Вентиляторов не предусмотрено, хотя установленный охлаждающий тандем неплохо справляется со своей задачей и без поддержки воздушных нагнетателей. Система охлаждения получила от производителя название QoolTech II.

Среди особенностей платы стоит выделить поддержку памяти DDR3 — сегодня большинство топовых решений работают на базе этого стандарта. На заднюю панель выведено шесть портов USB 2.0, порт e-SATA для установки внешних жестких дисков, коаксиальный и оптический SPDIF, а также два сетевых RJ-45 (один поддерживает южным мостом, а второй работает с помощью дополнительного контроллера).

+ недорогая, а главное надежная системная плата на базе современного чипсета  
- недостаточное количество шлейфов SATA в комплекте, не предусмотрен интерфейс Firewire

### Тестовый стенг

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)  
Память: 2 Гбайт, Corsair DDR3-1333  
Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4  
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II  
DVD-привод: LG GSA-H62N  
БП: ThermalTake W013IRE 850W  
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2



\$220

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06	11215 Marks
3DMark'06, CPU Test	11307 Marks
Кодирование DivX (100 Мбайт)	121 с
Встроенный тест WinRar 3.7	1246 Мб/с
Companny of Heroes, 1024x768, No AA, No AF	91 FPS
Crysis, 1024x768, No AA, No AF	49 FPS
Unreal Tournament 3, 1024x768, No AA, No AF	123 FPS

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры:	Процессоры Intel для разъема LGA775, включая четырехъядерные Intel Wolfdale и Intel Yorkfield
Чипсет:	Intel X48 (северный мост), Intel ICH9R (южный мост)
Подсистема памяти:	8 Гб максимум, 4 разъема для DDR3 с частотой до 1600 МГц
Разъемы PCI-E:	2x PCI-Express 2.0 X16, 2x PCI-Express X1
Разъемы PCI:	2x PCI 2.0
Дисковая подсистема:	6x SATA, 1x UATA (для двух носителей), 1x e-SATA, 1x FDD
Разъемы USB:	10 (6 встроенных + 4 дополнительных)
Звук:	встроенный звуковой восьмиканальный HDA-кодек Realtek ALC888S
Дополнительно:	SPDIF/Out (коаксиальный и оптический)
Форм-фактор:	Full ATX, 245x305 мм

### ВЕРДИКТ

Новинка порадовала нас не только интересными возможностями и грамотно организованной системой охлаждения, но еще и стабильностью. За время длительного тестирования и использования мы не наблюдали ни одного сбоя. Между тем ECS X48T-A Black Series обладает большим оверклокерским потенциалом. Производитель даже предусмотрел фирменную утилиту ECS M.I.B. (Motherboard Intelligent BIOS) для корректной работы с настройками платы.



# ДОБРЫХ ДЕЛ МАСТЕР

## COOLER MASTER HYPER Z600

ТАК ДАВНО КОМПАНИЯ COOLER MASTER НЕ ПРЕДЛАГАЛА ИННОВАЦИОННЫХ И СВЕЖИХ ИДЕЙ В СФЕРЕ ПРОЦЕССОРНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ, ЧТО МЫ, ПРАВО СЛОВО, НЕМНОГО ЗАГРУСТИЛИ. БЛАГО В СВЕТ ВЫШЛО НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ МОДЕЛЕЙ КУЛЕРОВ, В ЧАСТНОСТИ COOLER MASTER HYPER Z600, КОТОРЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ ЭТАЛОНОМ КОМПАКТНОГО И АБСОЛЮТНО БЕСШУМНОГО ОХЛАДИТЕЛЯ! МИНИТЕСТЫ ОСТАЛЬНЫХ НОВИНОК ЭТОЙ МАРКИ ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ В СЛЕДУЮЩИХ ВЫПУСКАХ ЖУРНАЛА.



Автор:  
Евгений Попов  
popov@gameland.ru

До этого момента многие производители сосредотачивали свое внимание на возможности организации бесшумного охлаждения. Например, инженеры Cooler Master предлагали несколько моделей, которые хорошо зарекомендовали себя и отличались высокой эффективностью, однако размеры их действительно поражали. Так, Cooler Master Gemin II мог работать как с поддержкой одновременно двух вентиляторов, так и в пассивном режиме. Правда, его широкая платформа зачастую блокировала доступ к некоторым компонентам ПК, что мешало демонтировать или устанавливать комплектующие без удаления самого кулера. С Cooler Master Hyper Z600 таких проблем не будет. Кулер поставляется в небольшой коробочке, в которой помимо самого устройства, находится набор крепежей, тубик с термопастой и винтами, а также пластиковые растяжки для вентилятора. Мануал достаточно краткий, но он позволит установить кулер без каких бы то ни было сложностей. Вентилятора в комплекте не предусмотрено, что нас очень расстроило. В результате кулер вряд ли можно использовать с системами, где от охладителя требуется высокая эффективность. Само устройство имеет специфическую конструкцию, благодаря которой процессор бу-

дет надежно защищен от перегрева. Особое, X-образное расположение радиаторных пластин позволяет достаточно быстро отводить тепло и создавать пониженное давление на поверхность самих ребер, таким образом ускоряя прохождение воздуха через весь массив кулера. Сами ребра чередуются. За пластинами большего размера идут пластины меньшего. Так увеличивается рабочая поверхность, что способствует, опять же, наиболее эффективной работе. Производитель рекомендует использовать устройство без вентилятора с процессорами, которые характеризуются тепловым пакетом не более 89 Вт, а это практически вся линейка Core 2 Duo, за исключением наиболее производительных моделей.

В конструкции использовано шесть тепловых трубок, которые выходят из основания и удерживают ребра радиатора. Интересно, что основа сделана из меди, хотя остальные элементы изготовлены из алюминия. А вот кулер выглядит как полностью алюминиевая модель. Дело в том, что производитель покрасил выделяющиеся части серебряной краской – для более эффектного вида устройства. Пользователь может установить не один, а два сопутствующих вентилятора, которые будут служить подобием турбины.

### Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)  
Материнская плата: Intel P35 (Abit IP35 PRO)  
Память: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)  
Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4  
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II  
DVD-привод: LG GSA-H62N  
Корпус: GNC R2 TOAST  
БП: ThermalTake W0131RE 850W  
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2

+ Компактный и абсолютно бесшумный кулер от ведущего производителя  
- В комплекте не предусмотрено вентилятора

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые разъемы и процессоры	Intel Socket LGA 775 (Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium D, Pentium 4, Celeron AMD Socket 940, AM2, AM2+ (Phenom, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Athlon 64, Sempron)
Материал	Медь, Алюминий, Пластик (крепежи для вентилятора)
Радиатор	Алюминиевый с медным основанием
Тепловые трубки	6 тепловых трубок, каждая диаметром 6 мм
Габариты поддерживаемого вентилятора	120x120x25 мм
Габариты радиатора	127.2x127.2x160 мм
Вес	1045 г

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Cooler Master Hyper Z600	Штатный кулер
Компьютер в покое. Работает ОС, активная работа не производится	37	42
Игровая нагрузка. В течение часа на компьютере играли в Half Life 2	40	44
Максимальная нагрузка. С помощью утилиты S&M процессор был нагружен на 100%	43	50



# \$80

### ВЕРДИКТ

Охладитель Cooler Master Hyper Z600 продемонстрировал отличный уровень производительности, однако не рекомендуется использовать его без воздушных нагнетателей в связке с горячими процессорами. Лучше купить вместе с ним неплохой вентилятор в форм-факторе 120 мм. Уже этого будет достаточно для корректной работы и правильного охлаждения.





Автор:  
Иван "Noelemahc" Костин  
noelemahc@old-games.ru



Именем Ретро! Нет, сегодня мы не скачем в Камелот (дурацкое место!), сегодня мы вскрываем склеп (да, это лучше, лучше, чем Камелот!), где хранятся настоящие сокровища – фэнтезийные beat ‘em up’ы Sarcom. Их интересной особенностью было то, что они, на самом деле, были не совсем beat ‘em up’ами – в самых первых доминировали платформенные элементы и намечались частицы RPG, в последующих – хвосты платформеров отвалились, зато RPG-шные характеристики вышли на первый план. Сэр Ноелемах станет вашим гидом по этим играм.





## Black Tiger (Black Dragon)

ЖАНР: ACTION.PLATFORM ПЛАТФОРМЫ: ARCADE, CPC, AMIGA, ATARI ST, ZX SPECTRUM, C64, PSP, PS2, XBOX.  
РАЗРАБОТЧИК: CARPOM ИЗДАТЕЛЬ: CARPOM (ARCADE) ГОД ВЫХОДА: 1987 (ARCADE), 1989 (CPC, AMIGA, ATARI ST, ZX SPECTRUM), 1990 (C64), 2005 (PSP), 2006 (XBOX, PS2)

Три великих дракона спустились с небес и повергли одно волшебное царство-государство во тьму. Никто и не надеялся на спасение, но нашёлся герой, который решил свергнуть злодеев и восстановить порядок в стране. Естественно, этим героем станете вы...

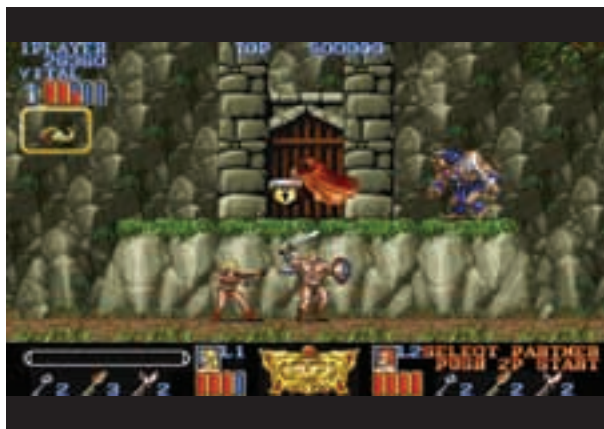
Black Tiger является первым шажком Carpom в сторону от «типических» аркад. Она похожа на Ghosts'n'Goblins, переняла ее немислимую сложность, тут и там бродят скелетики. Но. Спасение пленённых злыми силами старичков, разбросанных по уровням игры, даёт нам доступ в их магазинчики – где мы можем приобрести усовершенствованное оружие и броню за кровно заработанные денежки. Отличие незначительное, но это лишь предвестник симбиоза аркадного экшна и ролевой игры...



## Knights of the Round

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP.ROLE-PLAYING ПЛАТФОРМЫ: CPS-1 (ARCADE), SNES, PS2, PSP, XBOX  
РАЗРАБОТЧИК: CARPOM ИЗДАТЕЛЬ: CARPOM (ARCADE) ГОД ВЫХОДА: 1991, 1994 (SNES), 2006 (PSP, PS2, XBOX)

Когда юный Артур сумел изъять волшебный меч Экскалибур из камня (а не получив его от Озерной Девы, как считают французы), и судьба его как будущего короля Англии стала ясной, волшебник Мерлин направил его и двух его спутников – Ланселота Озерного и Персифаля – на путь, который в итоге приведёт их к чаше Грааля. Эта игра является традиционным beat 'em up с одним интересным отличием – прокачкой персонажей. Да, вы не ослышались, левел-апы в мочилровке. Здесь за убийства и сбор предметов вы получаете не просто «очки», а очки опыта – больше уровень, больше сила удара, длина лайфбара... и оформление спрайта. Артур и Ко превращаются к концу игры из простых солдат в легендарных героев (Персифаль вообще лысеет...). Прибавляем игру втроём (вдвоём в не-аркадных версиях), получаем «спящий» хит.



## Magic Sword: Heroic Fantasy

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP.PLATFORM ПЛАТФОРМЫ: ARCADE, SNES, PS2, PSP, X-BOX  
РАЗРАБОТЧИК: CARPOM ИЗДАТЕЛЬ: CARPOM ГОД ВЫХОДА: 1990 (ARCADE), 1993 (SNES), 2005 (PSP), 2006 (PS2, XBOX)

Злой колдун Дрокмар завладел волшебной сферой, с помощью силы которой он собирается захватить мир... А чтобы упростить задачу, он заточил всех героев в округе в свою башню. Кроме одного.

Magic Sword изначально напоминает обычную hack-n-slash аркаду, но это не так – герой по мере продвижения по игре откапывает всё более мощный шмот (новые мечи и щиты), может освобождать пленных героев, которые за это будут ему помогать – по сути, они исполняют роль «дополнительных пушек» из shmup'ов, за единственным исключением, что их можно прокачивать, как в какой-нибудь RPG, не подбирая апгрейдов, а тупым грайндом по уничтожению врагов. Все эти нововведения стали логичной предпосылкой появления следующих игр.



## King of Dragons

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP.ROLE-PLAYING ПЛАТФОРМЫ: CPS-1 (ARCADE), SNES, PS2, PSP, XBOX  
РАЗРАБОТЧИК: CARPOM ИЗДАТЕЛЬ: CARPOM ГОД ВЫХОДА: 1991 (ARCADE), 1994 (SNES), 2006 (PSP, PS2, XBOX)

Красный дракон Гильдисс творит в волшебной стране Малус страшные гадости – законного правителя сверг, установил там монстрарию (всю власть – чудовищам!), население запугал вусмерть. Пятёро храбрых героев отправляются наводить порядок – поможете им? Здесь точно так же реализована система прокачки героев, но есть разительное отличие – смена обмундирования. Чтобы получить шмот покруче, мало просто прокачаться, его надо ещё и выбить. Зато и прогресс от его смены куда наглядней, что роднит эту игру с Magic Sword – ведь суперкрутой огнемётный посох смотрится в руках вашего мага куда красивей хиленького начального. Возможность игры втроём (увы, только в аркадной версии) подбавляет адреналину. Но это всё служило лишь прелюдией перед следующим экспериментом...



№12(237)  
Год назад

Тема номера: DMC 4

Если что и может заткнуть за пояс гигантские материалы по DMC в этом номере, так это гигантский спец по ZX Spectrum от Махх'а. Это стоит выгеть!



№12(189)  
Три года назад

Тема номера: Xbox 360 vs PS3

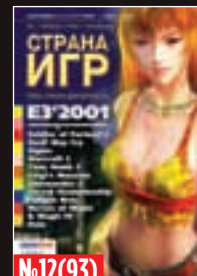
Кто победил, не ясно до сих пор. Е3 2005 и нектен.



№12(141)  
Пять лет назад

Тема номера: Gran Turismo 4

В рубрике «Ретро» – спец про Neo-Geo, в «Бан-зае» – «Аниматрица», во Flashback – #12(117), #12(69) и #6(25).



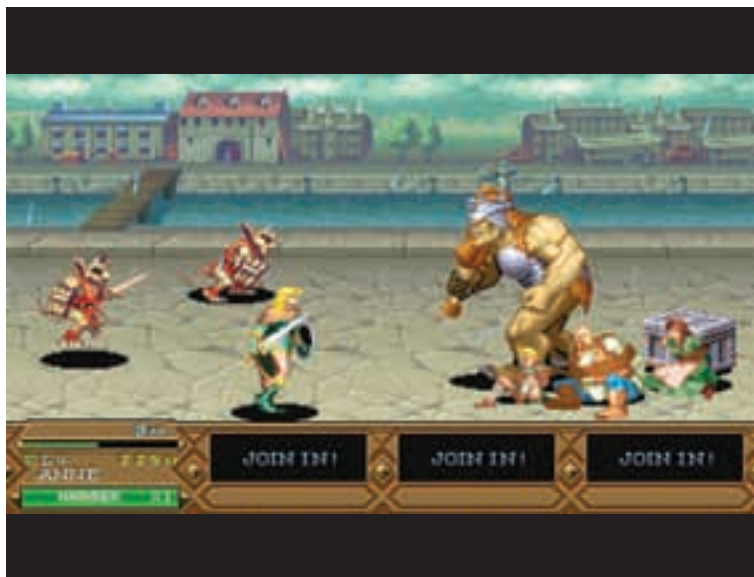
№12(93)  
Семь лет назад

Тема номера: E3 2001

В номере написано о таких ретро-играх, как Jet Set Radio Future, Unreal II и Halo, но они были делом будущего.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!





## D&D Tower of Doom, D&D Shadows over Mystara

ЖАНР: ACTION, BEAT 'EM UP, ROLE-PLAYING ПЛАТФОРМЫ: CPS-2 (ARCADE), SATURN РАЗРАБОТЧИК: CARPOM ИЗДАТЕЛЬ: CARPOM ГОДЫ ВЫХОДА: 1995 (D&D 1), 1996 (D&D 2)



Автор:  
Иван 'Noelemahc' Костин  
noelemahc@old-games.ru

Знакомьтесь — Мистара, мир, придуманный для первой редакции Dungeons & Dragons, облюбованный почему-то именно авторами консольных игр (единственной ПК-игрой по этому сеттингу была и остаётся Fantasy General от SSI). Как водится, что-то прогнило в волшебном королевстве, и нашим героям предстоит вернуть порядок на место. Главное, что выделяет эту игру из общего ряда — отнюдь не сюжетные хитросплетения, хотя они тут тоже ненулевые — здесь используется знакомая нам по Golden Axe концепция развилки, создающая пространство для неплохой replayability. Также надо учесть возможность игры вчетвером (опять же, только в аркадной версии) и невозможность использования двумя игроками одинаковых персонажей. Главное — это новинки игрового процесса. Сам он в значительной степени напоминает King of Dragons — почти те же

герои (только здесь нет Волшебника, а Эльф — девушка), такая же прокачка, но есть яркое отличие — инвентарь. Каждый герой может таскать с собой значительное количество вспомогательных предметов, позволяющих творить всякие гадости на поле боя. Фляги с легковоспламенимым маслом превращаются в фэнтези-версию коктейля Молотова, волшебные палочки и кольца даруют нам одноразовые заклятья; а Клерик и Эльфийка даже сами умеют поколдовывать немножко, вызывая столь знакомые нам по классическим D&D-играм Cloudkill, Cure Serious Wounds и Magic Missile. Помимо экспы игра теперь ведёт учёт и ваших финансовых возможностей — между уровнями мы посещаем торговые учреждения, где можем напиться лечебных зелий и пополнить запас вспомогательного оружия (помимо вышеозначенных фляг нам ещё грозят метательные ножи и стрелы).

Вторая часть, Shadows over Mystara, начинается там же, где кончилась первая — архлич Деймос повержен, но порядок в стране ещё не восстановлен. К четырем первоначальным героям — Воину, Гному, Клирику и Эльфийке — присоединяются ещё двое — Воровка и Волшебник. Плюс, каждый из героев становится участником проекта «приведи друга» — теперь в вашей партии может быть двое героев одного класса, причём они будут отличаться не расцветкой, а самым дизайном спрайта. Сверх того, парные Волшебники, Клирики и Эльфийки будут иметь доступ к разным заклинаниям, чтобы усугубить различия между ними. Ещё одним интересным экспериментом второй серии является... сменная экипировка. Нет-нет, не совершенствуемая, как в King of Dragons, а сменная. Вы можете трофейный мега меч положить в рюкзак, если

он вам не нравится или, если вы хотите пока что помахать своим собственным. Можете устроить драку с соседями по игровому автомату за колечко, придающее вашей шкуре дополнительную прочность. За новый щит? За красивый плащ? Пожалуйста, на здоровье! В результате игровой процесс всё меньше и меньше напоминает обычный beat 'em up и по эффекту, оказываемому на мозг, начинает потихоньку приближаться если и не к Diablo II, то к Diablo уж точно! Обе игры вышли на двухдисконной компиляции для Sega Saturn, но, к сожалению, за пределами Японии данная версия не появилась. Эти игры являются одними из немногих Великих Игр Карпом, не попавших в сборники Carpm Classics Collection для PSP и PS2, поэтому в настоящее время в них можно поиграть только на эмуляторах.





подробности на [www.gamersparty.ru](http://www.gamersparty.ru)

# КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

**Игровая зона**  
с новейшими играми

**Блиц-интервью  
и автограф-сессии**  
с ведущими разработчиками



**ТОК-ШОУ**  
с презентациями  
громких хитов

**ВЫСТУПЛЕНИЯ**  
модных гаджеев

...и многое  
другое!

**(game)land**



## ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



## ВАЛЛ-И

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 26 ИЮНЯ

ЖАНР:	МУЛЬТФИЛЬМ/КОМЕДИЯ/МЕЛОДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	WALL-E
РЕЖИССЕР:	ЭНДРИО СТЭНТОН
В РОЛЯХ:	СИГУРНИ УИВЕР, ДЖОН РАТЦЕНБЕРГЕР, ДЖЕФ ГАРЛИН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Превратить антиутопию в красивую и романтическую сказку под силу далеко не каждому. Но Эндрю Стэнтону это, по всей видимости, удалось. Во всяком случае, антураж истории про одинокого робота вполне соответствует традициям жанра антиутопии — далекое будущее, мир, превращенный в огромную свалку, одинокий борец с окружающим беспорядком. Вот только этот борец — маленький робот с привычной для творений Pixar'a запредельной харизмой. Его задача — утилизировать мусор без остановки для того, чтобы, вероятно, когда-нибудь Земля вновь вернулась к пригодному для жизни виду. Как одинокий робот размером со шляпную коробку может уничтожить свалку, покрывшую собой планету, — не слишком понятно. Но кого при знакомстве с мультфильмами этой студии интересует голос разума?! Главное в них вовсе не соответствие законам логики или физики, а то, как герои движутся, их мимика, манера разговаривать и потрясающая красота нарисованного мира. Было бы глупо полагать, что «ВАЛЛ-И» хоть в чем-то уступит по этим показателям сво-

им предшественникам — «В поисках Немо», «Истории игрушек» и т.д. Скорей уж, учитывая развитие технологий и деньги, которые вкладываются в эту студию, все будет на порядок более красивым и впечатляющим. Это что касается визуальной составляющей нового творения, а она хоть и важна, но без остальных компонентов, свойственных Pixar'овским творениям, бесполезна. Ведь бездна обаяния, спрятанная под обликом слегка проржавевшего робота, показывается, в первую очередь, благодаря мимике (как ни странно звучит это слово по отношению к механизму), ужимкам и прочим скорее характерным, чем визуальным мелочам. А создатели мультфильма к тому же еще и значительно усложнили себе жизнь, лишив главных героев навыков членораздельной речи. Если раньше не очень красивый и умный фильм мог выехать на диалогах и правильно подобранных актерах озвучки, то в случае с «ВАЛЛ-И» художникам и сценаристам приходилось лезть из кожи вон, чтобы не допустить ни одного просчета. Опять-таки, практически немой Валл-и вызывает восхище-

## ПАРА СЛОВ О СТУДИИ

## СТУДИЯ PIXAR

ФИЛЬМОГРАФИЯ: «ИГРУШЕЧНАЯ ИСТОРИЯ» — 1, 2, «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФЛИКА», «КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ», «В ПОИСКАХ НЕМО», «СУПЕРСЕМЕЙКА», «ТАЧКИ», «РАТАТУЙ»



Pixar Animation Studios — мультипликационная студия, работающая в жанре 3D-анимации, расположенная в Калифорнии, США. Ее основатели — Эд Кетмалл, Элви Рей Смит, Дэвид ДиФранческо, Том Дафф и Ральф Гугенхайм — начали работать с 3D-графикой еще в подразделении LucasFilm CG, принадлежащем студии Лукаса. Они делали спецэффекты к «Звездному пути 2», но Джордж Лукас заметил и оценил их лишь в 1983 году, когда к ним присоединился аниматор Джона Лессетера. Тогда же Лукас позволил им заняться первым самостоятельным проектом — короткометражным фильмом «Приключения Андре и пчелы Уолли». В 1984 году LucasFilm CG начала «отпочковываться» от команды Джорджа Лукаса. Но чтобы LucasFilm CG могла существовать самостоятельно, нужно было выплатить ее владельцу Лукасу 30 млн долларов. Тогда же LucasFilm CG был переименован в Pixar. После долгих и мучительных поисков инвестора Кэтмалл в 1986 г. нашел-таки покупателя для Pixar. Им стал бывший глава Apple Стив Джобс. Он сторговался до \$5 млн (еще \$5 млн вложил в развитие компании). Эд Кэтмалл стал президентом новой компании, а Элви Рей Смит — вице-президентом. Начав с короткометражного мультфильма про лампу, они постепенно захватили рынок 3D-анимации. А получив \$2,5 млрд от продаж обеих частей «Игрушечной истории», «Приключения Флика», «Корпорации монстров» и «В поисках Немо», Pixar стала наиболее коммерчески успешной киностудией в мире. В 2006 году компания Disney приобрела студию Pixar за пакет акций Disney стоимостью в \$7,4 млрд.

ние большее, чем любой говорящий персонаж, а история любви, рассказанная жестами, пощелкиваниями и потрескиваниями речевых динамиков робота, трогает куда больше, чем выраженная словами. Это «обаяние безмолвности» свойственно любимым, даже самым банальным действиям, свершаемым автоматизированным уборщиком. Хотя стоит отметить, что они банальны и привычны для нас. Для маленького робота даже пылесос — вещь непознанная, а потому процесс его использования превращается в занятное приключение. Из этих маленьких приключений складывается одно большое — с космическими путешествиями, новыми друзьями и пенными огнетушителями, которые просуществовали без изменений лет восемьсот. Кстати, идею пиксаровцев о том, что с помощью этого самого огнетушителя маленькие, но сообразительные роботы могут передвигаться по космосу, можно запатентовать. Тому, кто это сделает, в далеком будущем, когда никого, кроме этих маленьких роботов, не останется, светят очень большие деньги. Единственный минус — это будет очень не скоро.





ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



# ХЭНКОК

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 3 ИЮЛЯ

ЖАНР:	КОМЕДИЯ/ДРАМА/ФАНТАСТИКА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	НАНСОСК
РЕЖИССЕР:	ПИТЕР БЕРГ
В РОЛЯХ:	УИЛЛ СМИТ, ШАРЛИЗ ТЕРОН, ДЖЕЙСОН БЕЙТМАН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Хэнкок – редкостный неудачник. За что бы он ни взялся: спасение кита, выбросившегося на берег, поимку автоугонщиков или любое другое, строго обязательное для супергероя действие – абсолютно все приводит к катастрофическим последствиям. Разрушение муниципальной собственности и создание куда большей угрозы обществу, чем была до того, как Хэнкок вмешался, – можно подумать, что этот новоявленный Супермен задался целью настроить против себя всех жителей планеты. Однако даже такой раздолбай и пьяница, как он, начинает задумываться о смене имиджа в тот момент, когда граждане, уставшие от хэнкоковских методов спасения мира, начинают проявлять неприкрытую агрессию по отношению к своему спасителю. И тогда в жизни Хэнкока появляется именитый пиарщик, который обещает решить все проблемы супергероя... Хэнкок, которого играет Уилл Смит, на данный момент, пожалуй, наиболее яркий представитель когорты «нетипичных супергероев». Он переплюнул и плейбоя Тони Старка, и агрессивного и неуправляемого Халка, о прочих же, более-менее привычных героях можно и не говорить. Если у всех предшественников чернокожего супермена была одна, в лучшем случае, несколько черточек, приближающих их к простым людям, то Хэнкок – обычный человек, которого никто не учил обращаться со своим даром. Поэтому он не стал особо заморачиваться над постижением тайн

собственного организма. Вот только последствия, к которым приводит его нежелание учиться быть «типовым» суперменом, имеют масштаб как раз весьма подходящий для супергероя. Даже недавний Монстро нанес миру куда меньший ущерб, чем Хэнкок. Правда, вмешавшийся в дело пиарщик дает надежду на улучшение ситуации, ведь у него такая работа – заставлять людей любить продвигаемый им продукт. Вот тут-то и обнаруживается основная фишка фильма – упрямая глубоко под оболочкой комедии-блокбастера едкая сатира на «общество потребления». Вместо того чтобы учить Хэнкока нелегкой доле супергероя, ему лишь придумывают новый имидж. И вроде бы неплохо – любовь обывателей возвращается, Хэнкок превращается в нормального супергероя. Однако качественных изменений не произошло: раздолбай так и останется раздолбаем, даже если его засунуть в мега-крутой костюм из латекса и научить мило улыбаться в камеру. Рано или поздно обыватели осознают, что их обманули, подсунув старую конфету в новой обертке, и их гнев обратится не на пиарщиков, а на самого супергероя, который просто выполнял чужие инструкции и хотел, чтобы было «как лучше». Впрочем, история Хэнкока закончится хорошо, просто потому что «супергеройские» блокбастеры по-другому не заканчиваются. Он научится быть героем. И сделает это сам, без чужой помощи, методом проб и ошибок.



ПАРА СЛОВ ОБ АКТЕРЕ

## УИЛЛ СМИТ

ФИЛЬМОГРАФИЯ: ЛЮДИ В ЧЕРНОМ – 1, 2, ВРАГ ГОСУДАРСТВА, ПРАВИЛА СЪЕМА: МАТОД ХИТЧА, Я, РОБОТ, Я – ЛЕГЕНДА



Уиллард Кристофер Смит-младший родился 25 сентября 1968 года в Филадельфии. Еще со школьной скамьи стал увлекаться рэпом и, познакомившись с Джеффом Таунсом, организовал широко известный в конце 80-х хип-хоп дуэт DJ Jazzy Jeff & the Fresh Prince, ставший первым обладателем Грэмми в номинации «рэп-исполнитель». С 1990 г. исполнил главную роль в популярном телесериале «The Fresh Prince of Bel-Air». Кстати, прозвище «Принц» Уилл приобрел еще в школе за редкую способность выкручиваться из любой ситуации с помощью хорошо подвешенного языка. В начале 90-х его популярность упала, но он снова смог стать кумиром молодежи, сыграв в блокбастерах «Люди в черном» и «День независимости». С этого момента его кинокарьера пошла в гору. Впрочем, и в музыке он достиг серьезных успехов – тема из «Людей в черном» в его исполнении возглавила британские чарты. А песня «Gettin' Jiggy wit' It» попала на вершину самого престижного хит-парада мира – Billboard Hot 100. Уилл Смит отказался от главной роли в «Матрице», чтобы принять участие в ковбойской комедии «Дикий, дикий Вест». Фильм с треском провалился, однако звуковая дорожка к нему вновь заняла лидирующие позиции в американских чартах. В нулевые годы Смит сосредоточился на более серьезных киноработах. За роль Мохаммеда Али в одноименном байопике 2001 года был номинирован на «Оскар»; вторая его номинация на золотую статуэтку «За лучшую мужскую роль» относится к 2006 году за драму «В погоне за счастьем».

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Мартину Скорсезе пришлось отказаться от съемок документального фильма о Бобе Марли, который задумывался как своеобразное продолжение киноконцерта Rolling Stones «Да будет свет». У режиссера просто не хватило на это времени – сейчас он занят экранизацией романа Дэнииса Лихэйна «Закрытый остров» с Леонардо Ди Каприо, Марком Руффало и Беном Кингсли и параллельно работает еще над несколькими биографическими лентами. Режиссером же фильма о Марли назначен режиссер «Молчания ягнят» Джонатан Демме. Это будет уже не первым околмузыкальным проектом режиссера – он снял несколько клипов для New Order и Сюзан Бера, а также концерт Talking Heads, ставший фильмом Stop Making Sense, и ленту Heart of Gold с участием Нила Янга.



Уве Болл решил на некоторое время оставить экранизации компьютерных игр в покое и, для разнообразия, «потерроризировать» любителей арт-хауса. Следующие два проекта зловещего немца, по словам самого режиссера, относятся к серьезному кино. Так, драма «Стоик», которую герр Болл собирается продать какому-нибудь счастливчику на грядущем американском кинорынке, повествует о тюремном изнасиловании. На главную роль подписался Эдвард Ферлонг («Терминатор 2»). Второй фильм, «Janjaweed» – это драма о геноциде в Судане. Главной особенностью обеих картин является то, что они наполовину импровизационные, то есть актерам приходилось играть без текста сценария.



Обзор DVD-новинок



# СУИНИ ТОДД, ДЕМОН-ПАРИКМАХЕР С ФЛИТ-СТРИТ

ЖАНР:	МУЗИКАЛ
РЕЖИССЕР:	ТИМ БЕРТОН
В РОЛЯХ:	ДЖОННИ ДЕПП, ХЕЛЕНА БОНЕМ КАРТЕР, АЛАН РИКМАН
ПРОИЗВОДСТВО:	США – ВЕЛИКОБРИТАНИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	116 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 АНГЛ.
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / УКРАИНСКИЙ

Тим Бертон обожает рассказывать страшные сказки, а Джонни Депп – играть в них главные роли. Неудивительно, что у этого дуэта получилась одна из громких весенних премьер. Много отличных песен, красивых декораций и литры крови – вот рецепт мюзикла по-бертоновски. Из-за излишней кровавости с детьми этот фильм не посмотришь, зато в любой другой компании – запросто. Картина запоминается не тем, что экран с завидной регулярностью забрызгивают чем-то красным, а тем, что в нем все поют, и поют хорошо. Конечно, никто не сомневался, что Депп или

Бонем Картер научатся петь до съемок, но что у них это получится так хорошо, думали лишь самые преданные фанаты. Остальные актеры тоже справились на «пять с плюсом»: и Алан Рикман, и Тимати Сполл, и даже Саша Барон Коэн. Единственным существенным недостатком фильма можно назвать его скромность – из-за огромного количества песен половина повествования остается за кадром, нам показывают лишь основные события. Впрочем, и их хватает за глаза, особенно тем, кто не отличается ни крепким желудком, ни сильными нервами.



# ОДНАЖДЫ В ВЕГАСЕ

ЖАНР:	КОМЕДИЯ
РЕЖИССЕР:	ТОМ ВОН
В РОЛЯХ:	ЭШТОН КАТЧЕР, КЭМЕРОН ДИАЗ, ТРИТ УИЛЬЯМС
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	99 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 РУС., DTS 5.1 РУС., DD 5.1 УКР.
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / УКРАИНСКИЙ / КАЗАХСКИЙ

В полку романтических комедий прибыло. Впрочем, это далеко не самое худшее из возможных пополнений. Хорошие актеры, собаку съевшие в этом жанре. В меру абсурдная история о том, как двое незнакомых людей, перепив, вступили в брак, сорвали громадный джек-пот, а потом весь фильм пытаются заставить друг друга расторгнуть брак – этого вполне достаточно, чтобы держать зрителя у экрана полтора часа. А на большее история о вреде чрезмерного употребления алкоголя в игорном раю Америки и не претендует. Однако есть в этом фильме что-то такое, что за-

ставляет выделить его из череды однообразных комедий про любовь. Во-первых, в «Однажды в Вегасе» нет ставшего неотъемлемым атрибутом подобного рода комедий приторной, вязнущей на зубах романтики. «Однажды в Вегасе» злей и драйвовей большинства своих собратьев и заканчивается раньше, чем успеет надоесть. А это едва ли не самое важное качество хорошей комедии – закончиться вовремя. И один из основных плюсов, благодаря которым фильм уже успел четырежды отбить свой бюджет, что для романтических комедий опять-таки чрезвычайная редкость.



# 10000 ЛЕТ ДО Н.Э.

ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РЕЖИССЕР:	РОЛАНД ЭММЕРИХ
В РОЛЯХ:	КАМИЛЛА БЕЛЬ, КЛИФФ КЕРТИС
ПРОИЗВОДСТВО:	США – НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	108 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 РУС., DD 5.1 АНГЛ.
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / УКРАИНСКИЙ

Роланд Эммерих вряд ли прилежно учился в школе. Во всяком случае, уроки истории он прогуливал стопроцентно. Иначе, откуда бы взялась эта сверхразвитая цивилизация с которой борется главный герой его фильма, в совсем уж доисторическую эпоху? С другой стороны, режиссер стопроцентно не пропустил ни одного урока литературы и рисования – картинка в «10000 лет до н. э.» на редкость красива, а сцены охоты на мамонтов нужно показывать школьникам в качестве наглядного пособия, только обязательно на большом экране и с хорошим звуком. Да и любовная линия довольно интересна, что позво-

ляет немного изменить привычную схему романтического ужина. И вместо очередной комедии с Адамом Сендлером посмотреть псевдоисторический эпик Эммериха. Любителям реализма и соответствия происходящего на экране историческому правдоподобию нужно ни на секунду не забывать, что Эммерих раньше снимал «День независимости» и «Послезавтра», а на их фоне «10000 лет до н. э.» выглядит как эталон документального жанра. В общем, как ни крути, а фильм вышел универсальный – можно посмотреть и в компании друзей, и с девушкой, и одному, когда скучно и нечем заняться.

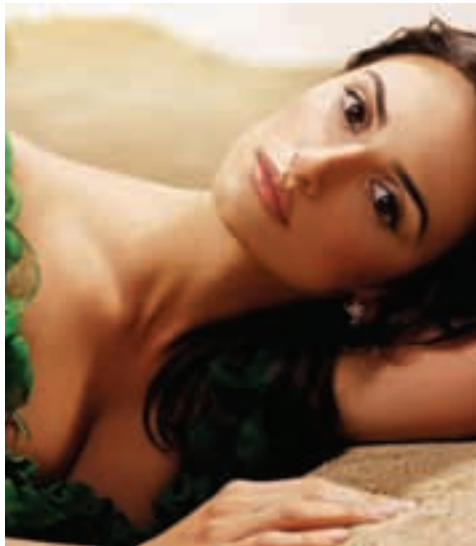
И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Экранизация «Принца Персии» начинает приобретать все более четкие очертания. Наконец-то определен актер на роль Принца, у которого в фильме появится имя – Дастан. Им станет Джейк Джилленхал («Донни Дарко», «Горбатая гора»), ассистировать ему будет Джема Артертон («Квант милосердия») в роли принцессы Тамины. Режиссер проекта – Майк Ньюэлл («Гарри Поттер и Кубок Огня», «Донни Браско»), продюсер – Джерри Брукхаймер. Съемки, по слухам, начнутся уже в июле, а бюджет картины пока не разглашается.



Стивен Спилберг запустил свою собственную социальную сеть, посвященную НЛО, привидениям и другим паранормальным явлениям. Она будет называться The Rising («Воскресение») и предназначена для того, чтобы пользователи могли обмениваться друг с другом историями. К обычным социальным сервисам в The Rising добавятся эксклюзивные видеоролики с постоянным ведущим. Предположительная дата открытия ресурса – лето 2008 года.

Братья Ванштейн всерьез вознамерились экранизировать бестселлер Пауло Козльо «Алхимик». В эту экранизацию они собираются вложить 60 миллионов долларов. Впрочем, работа над сценарием только начата, а из актеров, по слухам, выразила свое согласие Пенелопа Круз, которая, вероятно, будет играть главную женскую роль. И Лоуренс Фишберн, которому придется совмещать обязанности режиссера и актера. Однако дата начала съемок уже назначена – июнь-июль 2009 года.







Автор:  
Вячеслав Гаврилов



# Bookshelf



## ИНДИАНА ДЖОНС И КОРОЛЕВСТВО ХРУСТАЛЬНОГО ЧЕРЕПА

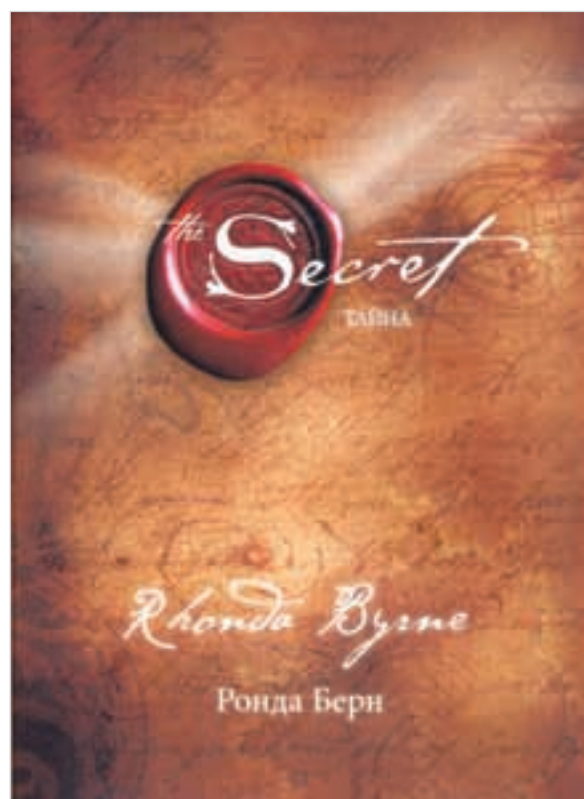
ДЖЕЙМС РОЛЛИНС

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ФАНТАСТИКА  
АСТРЕЛЬ, АСТ, ХАРВЕСТ

Ничего не поделаешь, любит народ Индиану Джонса. Не проходит и года без новой истории о его приключениях, рассказанной нам в виде компьютерной игры, фильма или книги. Казалось бы, старина Джонс устал от бесконечных путешествий по миру, пора бы ему с почетом выйти на долгожданную пенсию — ан нет, волею авторов он вновь вынужден в очередной раз спасать мир... Произведение Джеймса Роллинса «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа» напрямую связано с одноименным фильмом, ведь именно книга стала первоисточником киноленты, а не наоборот. Сюжет у них схожий: хрустальный череп — ключ к секретным внеземным технологиям, которые космические пришельцы оставили древнему народу майя. Тот, кто завладеет его тайной, станет властелином мира. Естественно, никак нельзя было обойтись без «плохишей» русских в качестве главных злодеев, пытающихся вырвать артефакт из-под носа самой «свободной» и «демократичной» державы мира. И brave Индиана Джонс до последнего будет сражаться с нашими соотечественниками, не давая им ни единого шанса на победу. Недостатки у книги те же, что и у киноленты — обилие штампов и простой сюжет. Есть злодеи, с которыми борется харизматичный хороший парень, ситуации, из которых главному герою нужно с достоинством выходить, сплошным потоком идущие от завязки до конца, затем следует финал — и все! Никаких фило-

софских размышлений, раздумий о жизни или, на худой конец, хоть какой-то литературной глубины. С другой стороны, это же археолог Индиана Джонс, которого знают и любят миллионы людей по всему миру! Никто не сможет настолько мастерски и виртуозно обращаться с кнутом, как он. Посмотревшие одноименный фильм поймут, почему народ толпами ходит в кинотеатры смотреть на невообразимые трюки мистера Джонса, а потом, желая добавки, читает книгу. С языком у книги проблем нет никаких — читается легко и непринужденно. Сказывается опытность Джима Чайковски, скрывающегося за псевдонимом Джеймса Роллинса, довольно опытного и весьма плодовитого автора — в период с 1999 по 2008 год у писателя вышло около 16 книг, написанных в разных жанрах. Его умение грамотно развертывать панораму событий и умело описывать экшн-сцены нашло свое применение в «Индиане Джонсе и Королевстве хрустального черепа», делая чтение произведения увлекательным и интересным. На статус серьезной литературы книга не претендует, но повесть очередную историю о приключениях полюбившегося всем профессора археологии Индианы Джонса и помочь вам скоротать пару дней сможет наверняка. Если не ожидать от «Индианы Джонса и Королевства хрустального черепа» чего-то большого, а отнестись как к простому чтиву, вполне можно получить удовольствие.



## СЕКРЕТ

РОНДА БЕРН

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

МИСТИКА, РАЗМЫШЛЕНИЯ  
ЭКСМО

Как ни странно, в последнее время все более популярной становится нехудожественная литература, посвященная вопросам устройства жизни. В ней всевозможные авторы преподносят читателям множество советов о том, что нужно сделать для того, чтобы добиться успеха: никогда не печалиться, всегда быть счастливыми и т.п. К ним относится и Ронда Берн, которая своим произведением намеревается изменить жизнь каждого, кто решится прочесть «Секрет». Как автор, создатель и продюсер полнометражного фильма и книги «Секрет», Ронда Берн стремилась помочь всем начать жизнь, полную счастья и радости. В конце сентября 2004 г. писательница открыла закон, пронизывающий все стороны нашего бытия. Тогда она решила поделиться своим знанием со всеми, чтобы миллионы людей могли изменить свое существование к лучшему... «Секрет» ждал крупный успех: на сегодня в мире продано более 3 миллионов книг. На разных форумах можно прочесть восторженные сообщения читателей, которым книга действительно помогла. Они утверждают, что, воспользовавшись советами Ронды Берн, смогли кардинально изменить свою жизнь к лучшему. В чем же заключается успех «Секрета»? «Что наверху, то и внизу. Что внутри, то и снаружи» — гласит эпиграф книги, давая понять, что разгадка проста. «Секрет» — сборник высказываний так называемых наставников, которые якобы

проливают свет на загадки мироздания. Они, вплетая в свой рассказ долю мистики и сопоставлений с действительностью, учат читателей обыкновенным психологическим приемам и методикам, которые помогают человеку в жизни. Освоить их можно и без помощи «Секрета», прочитав несколько книг по психологии, но не каждый сможет прочесть в большинстве своем скучную литературу по данной теме. Вот на помощь и приходит творение Ронды Берн, которое, как ни странно, увлекает. В ней необычным способом излагается метод настройки сознания, при котором оно программируется на какую-либо цель. Постепенно человек идет к ней, а она сама притягивается к идущему. Сейчас книгу и фильм «Секрет» переводят на самые разные языки для самых разных читателей. Письма благодарности тысячами обрушились на Ронду и ее команду. Ронда Берн изучала деяния величайших умов человечества — мыслителей, художников, ученых, изобретателей, первооткрывателей и философов. Все, чего они когда-либо достигли или что совершили, согласовывалось с этим самым могущественным законом. Звучит несколько высокопарно, но, может, для тех, кто не нашел себя в жизни и пребывает в метущемся поиске, эта книга поведает многое? Остальным стоило бы прочесть ее просто из любопытства, составив свое собственное мнение о данном произведении. Которое, скорее всего, будет крайне неоднозначным...



# ВЕЧНЫЙ БОЙ



Автор:  
Дмитрий Злотницкий  
dtker@yandex.ru



**К**ак гласит знаменитая поговорка, равными людьми сделал не кто иной, как полковник Кольт. Персональное огнестрельное оружие стремительно вытеснило менее эффективное холодное, а вместе с ним ушла на покой и романтика меча и шпаги. Она осталась в прошлом, но продолжает вызывать к нам со страниц книг, экранов кинотеатров и мониторов.

И пусть даже всякий, кто не зевал на уроках истории, знает, что «образец рыцарства» Ричард Львиное Сердце оказался никудышным правителем, а крестоносцы в большинстве своем мечтали лишь о наживе. Очевидно и то, что для современников графа де Бюсси убийство малознамого человека за кошой взгляд было в порядке вещей, а самураи аж до середины девятнадцатого века бросались с катанами наперевес на отряды стрелков, чтобы бесславно погибнуть. В общем, приключенческая литература и кино значительно приукрашивают то, что происходило в реальности. И,

тем не менее, истории о тех, кто без колебаний рискует своей жизнью, полагаясь лишь на свое мастерство и клинок, не теряют своей привлекательности. Именно на этой подсознательной тяге к романтическим идеалам и сыграли создатели вселенной «Горца», которым удалось удачно совместить современный антураж с атмосферой рыцарских поединков.

## Должен был остаться только один

Но откуда в современном Нью-Йорке взяться сразу нескольким странным воинам, потрясающе владеющим мечами и без колебаний пускающим их в дело? Ответ напрашивается сам собой — только из прошлого, но он верен лишь отчасти. История, рассказанная в первом «Горце», который снял режиссер Рассел Малкэхи по сценарию Грегори Уайдена, одновременно простая и захватывающая...

Итак, на протяжении всей истории человечества рядом с обычными людьми жили бессмертные — погибнув насильственной

смертью, они возрождались, подобно птице Феникс, чтобы уже никогда не состариться. И все ничего, если бы эти бессмертные не вели между собой нескончаемую войну за абсолютное могущество и власть над человечеством.

Какой смысл сражаться друг с другом тем, кто не может умереть? Ведь, действительно, раны на них затягиваются в мгновение ока, болезням они не подвержены и даже автоматная очередь заставит лишь некоторое время повалиться на земле, закатив глаза. Но и на стариков с мечами бывает проруха — бессмертных можно убить, отрубив им голову.

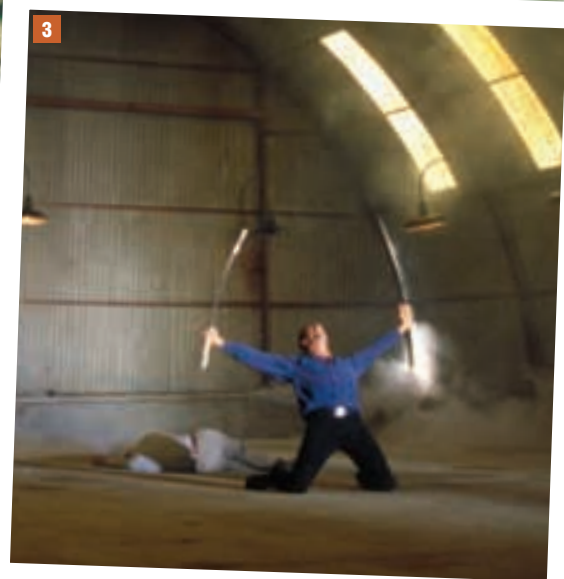
Вот бессмертные и развлекаются, охотясь за головами друг дружки, тем более что победитель, кроме морального удовлетворения, получает жизненную силу и опыт поверженного противника. Таким образом, последний бессмертный станет самым могущественным существом, какого знала Земля, и будет вечно ей править. Решающая битва намечена на конец двадца-

того века, и сойтись в ней должны благородный шотландец Коннор МакЛауд и варварского вида русский по имени Курган...

Действие разворачивалось параллельно в нашем времени, и в прошлом, когда Коннор делал первые шаги на пути бессмертного. Помимо удачного хода с совмещением разных временных эпох, фильм мог похвастаться шикарным актерским составом — главные роли исполнили Кристофер Ламберт и Шон Коннери, отличной постановкой поединков и великолепной атмосферой. В полном соответствии с законами жанра, этот замечательный фильм заканчивался победой Коннора, наградой которому стала возможность состариться и прожить обычную человеческую жизнь вместе с любимой.

Другим козырем «Горца» была любопытная трактовка темы бессмертия, которое всегда манило человека. К нему стремились рыцари, искавшие священный Грааль, о нем грезят современные ученые, его обещает своим последователям любая цер-





### Еще один МакЛауг

С очередным, уже пятым по счету МакЛаудом, мы познакомимся этим летом. Компания Widescreen Games заканчивает работу над экшном от третьего лица с лаконичным названием Highlander: The Game. Его главным героем станет Оуэн МакЛауг, заявленный как предок Коннора и Дункана, которые также появятся в игре. Действие будет разворачиваться в разные эпохи во всех концах света — начиная от Древнего Рима и заканчивая Нью-Йорком ближайшего будущего. В отличие от своих родственников, Оуэн будет в совершенстве владеть не только всяческим колюще-головусрубающим оружием, но и магией. Начать играть в Highlander: The Game смогут обладатели персональных компьютеров, приставок Xbox 360 и PlayStation 3 уже второго июня текущего года. На Западе игру издает Eidos Interactive, а русскоязычную локализацию готовит 1С.

ковь, но на практике оно все еще остается недостижимой мечтой. И поэтому герои, обладающие бессмертием, пользуются такой популярностью в фантастике и фэнтези. Они столько видели, столько пережили, столько знают, что не могут не очаровывать. А создатели «Горца» весьма умело сыграли на этих потаенных струнках человеческой натуры и умело продемонстрировали все плюсы и минусы бесконечной жизни. Приз, доставшийся Коннору после победы над нашим бессмертным соотечественником, оказался сомнительным, но вряд ли бы кто-нибудь сейчас об этом вспоминал, если бы на том окончились приключения бессмертного шотландского горца, как изначально планировалось.

### По нисходящей

Идея Грегори Уайдена была хороша, спору нет, но не подразумевала не то что многочисленных, а вообще никаких продолжений. Однако «Горец» снискал значительную популярность в Европе, отлично прода-

вался на кассетах и вскоре обрел культовый статус, что и побудило Малкэхи снять второй фильм, который появился на экранах в 1991 году. Неудачные продолжения удачных фильмов, конечно, явление достаточно распространенное, но «Горец II: Оживление» вполне может претендовать на звание худшего сиквела в фантастике прошлого века. Сценаристы и режиссер зачем-то решили превратить боевик с легким налетом фэнтези, во второсортную фантастику. Если верить этому фильму, бессмертные оказывались изгнанниками с иной планеты и сражались за возможность вернуться на родину. Основное действие второго «Горца» разворачивалось на Земле будущего, после того как планета пережила экологическую катастрофу, а Коннор превратился в глубокого старца. Это, впрочем, не спасло его от мести злодеев с родной планеты, и пришлось МакЛауду снова браться за меч, чтобы защитить свою жизнь, а заодно спасти Землю от происков коварной

Корпорации и завоевать любовь красотки-революционерки. Надо ли говорить, что кроме мечей, поединков и главных героев «Оживление» не имело ничего общего с первым фильмом, и даже Кристофер Ламберт считает этот фильм своей творческой неудачей. Не удивительно, что об «Оживлении» все, кто продолжали «Горца», старались забыть как о страшном сне. Правда, при этом сами часто плодили кошмары. К таковым можно отнести и фильм «Горец III: Последнее измерение», снятый уже другим режиссером — Эндрю Мораханом. Он постарался воскресить стиль и атмосферу фильма-первоисточника, но в итоге получилось не столько продолжение, сколько клон первой части. Разве что теперь Коннор и его новый противник — Кейн сражались не только за абстрактную возможность остаться последним бессмертным на планете, но и за вполне конкретную магическую силу. Судя по постной мимике Кристофера Ламберта, не мешавшейся на протяжении всего

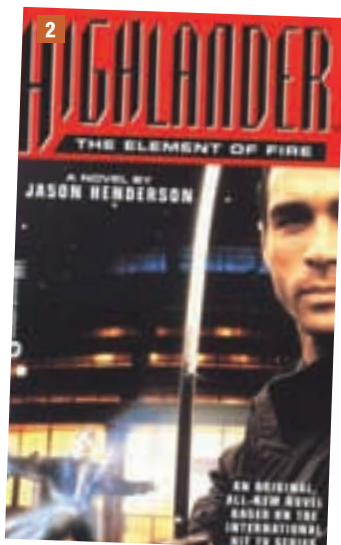
1 Драйв мультсериала заметен даже по статичным картинкам.

2 В США не проблема купить издание всех шести сезонов сериала, а в России, по странной прихоти издателей, официально выходил только второй.

3 Очередная срубленная голова на счету МакЛауга.

4 Любвеобильности Дункана позавидует и Джеймс Бонд.





### Россия в роли погопытного кролика

Даже самый первый, считающийся классическим «Горец», не снискал в американском прокате особой славы, зато он пользовался и продолжает пользоваться до сих пор значительной популярностью в нашей стране. И полнометражные фильмы, и сериал не раз показывали на нашем телевидении и продолжают периодически повторять. Вероятно, именно поэтому пятый полнометражный «Горец» был издан в России почти на полгода раньше, чем в других странах. Спустя буквально пару дней после релиза пиратская версия фильма просочилась в Интернет, который тут же заполнили многочисленные негативные отклики, как наших соотечественников, так и зрителей из других стран. Пришлось продюсеру фильма — Питеру Дэвису выступить со специальным заявлением, согласно которому в России вышла предварительная версия фильма, а на американских экранах появится иная, переработанная версия «Источника». И действительно, к премьере на канале Sci-Fi Channel, состоявшейся прошлой осенью, фильм сделали короче и слегка перекомпоновали, что, впрочем, не спасло откровенно беззастенчивый телефильм от провала. А ведь задумывался «Источник» как начало новой кинотрилогии, и поклонники МакЛаудов возлагали на него большие надежды.

фильма, даже он уже успел устать от одной из самых известных ролей в своей карьере.

### Телевизионный наследник

«Последнее измерение», конечно, оказалось лучше второго фильма, но стало очевидно, что Коннор МакЛауд как персонаж практически исчерпал себя. Однако ставить крест на саге о бессмертных никто не собирался. Еще до выхода на экраны «Последнего измерения» начались съемки сериала о младшем родственнике Коннора — Дункане МакЛауде. Новый горец поначалу напоминал Коннора — он также родился в Шотландии, погиб в бою, оказался изгнан из родного клана и стал защитником слабых и угнетенных, а также мастером на все руки и настоящим плейбоем. Да и первые эпизоды сериала все как один, походили на оригинального «Горца»: из прошлого Дункана возникала очередная мрачная фигура бессмертного, с которым главному герою приходилось сводить счеты уже в наше время.

Различий между полнометражным и телевизионным «Горцами» хватало, причем чем дальше, тем больше их становилось. Во-первых, время, когда «должен остаться только один», было отодвинуто в неопределенное будущее, и внезапно оказалось, что на Земле конца двадцатого века десятки, если не сотни бессмертных. Во-вторых, если в фильмах всегда речь шла о противостоянии двух бессмертных, один из которых олицетворял Зло, а МакЛауд, соответственно, Добро, то в сериале эти понятия весьма размыты, ведь количество героев возросло в разы, и даже Дункан МакЛауд не всегда поступал так, как полагается рыцарю в сияющих доспехах. В-третьих, за шесть сезонов в сериале появилось множество мотивов, которые наверняка даже не приходили в голову Уайдену. Орден Наблюдателей, следящих за поединками бессмертных, древнейший человек на планете Метос, проживший четыре тысячи лет, артефакт, дающий абсолютное бессмертие, и многое другое. А на смену оди-

ночным сериям пришли длинные истории, состоящие из нескольких эпизодов, как в большинстве современных сериалов. В общем, посмотреть было на что и не случайно сериал просуществовал аж шесть лет и стал одним из самых долгоиграющих фантастических сериалов конца прошлого века. Причем на фоне большинства конкурентов «Горец» выделялся тем, что со временем не становился все хуже, а, наоборот, явно прогрессировал и достиг пика качества к четвертому и пятому сезонам. Появился даже блоквел «Горец: Ворон», посвященный одной из пассий Дункана, но этот сериал был закрыт уже после первого сезона. К сожалению, на один яркий и самобытный эпизод в «Горце» приходилось по два-три средних, отличавшихся некоторым однообразием, и это не позволяет назвать сериал шедевром, но в целом он получился весьма удачным и помог вселенной «Горца» не кануть в лету. Главными козырями телевизионного «Горца» стали отличная игра и боевые навыки испол-

**1** Шотландцы по национальности, МакЛауды традиционно отдают предпочтение японским мечам.

**2** В серии романов насчитывается десять книг, плюс новеллизация оригинального фильма.

**3** Погобные падения бессмертным не страшны — главное не подставлять голову под лопасти вертолета.

**4** Графика в Highlander: The Game на уровне, важно, чтобы не подкачало и содержание.





### Не стыкующаяся мозаика

Главная беда «Горца» как кросс-форматного проекта в том, что, в отличие от «Звездных войн» или «Забытых королевств», он изначально таковым не задумывался. Поэтому полнометражные фильмы противоречат друг другу, сериал по большей части игнорирует их события, а в мультфильмах разворачиваются и вовсе совершенно независимые истории. Более-менее цельный мир «Горца» можно выстроить из первого и четвертого фильмов, сериала и примкнувших к ним книг и комиксов. Очевидно, аналогичного мнения придерживаются и разработчики грядущей Highlander: The Game, в которой появятся герои из вышеперечисленных источников. Что до «Оживления» и «Последнего измерения», давайте, как и сценаристы игры, сделаем вид, что их не существует.

нителя главной роли Эдриана Пола — сражения с его участием гораздо зрелищнее тех, что мы видели в полнометражных фильмах, а также великолепные «исторические» съемки, ставшие неотъемлемым атрибутом каждого эпизода. Впоследствии по мотивам сериала была создана серия романов. Успех сериала привел к тому, что именно Дункан стал главным героем «Конец игры» — последнего полнометражного «Горца», выходявшего в кинопрокат. Фильм был призван свести воедино вселенную сериала и первого «Горца», поэтому в нем появился и Коннор, скрестивший клинок со своим другом и бывшим учеником. На этот раз «Горец» обошелся и без мистики, и без научно-фантастичных вкраплений — все было исполнено в стиле сериала — но в сценарии было слишком много недосказанности, да и смерть Коннора многие зрители этому фильму так и не простили. «Конец игры» неплохо подвел черту под сериалом, но сам по себе не снискал особых лавров.

Однако «Конец игры» кажется шедевром на фоне пятого и последнего на данный момент «Горца», спродюсированного самим Эдрианом Полом, которому и досталась главная роль. Не смейтесь, действие снова перенесено в ближайшее будущее, когда человеческая цивилизация пришла в упадок, а последние бессмертные решили наконец узнать, откуда они взялись на старушке Земле. Но если к бредовым сюжетам любители «Горца» успели привыкнуть, то отсутствие зрелищных поединков, малейшего намека на логичное повествование и растерявшие все обаяние Дункан и Метос повергли в шок. Фильм появился только на телевизионных экранах и DVD, но и при таком ограниченном прокате сумел полностью провалиться, а о планах снять новую трилогию о МакЛаудах вскоре после премьеры фильма перестали даже заикаться.

### Рисованные шотландцы

Задолго до этого, когда «Горец» еще находился на пике популяр-

ности, естественным казалось, что ему не стоит ограничиваться экраном и следует завоевывать другие мультимедийные форматы. Нельзя сказать, чтобы новые продукты посыпались как из рога изобилия — по количеству кросс-форматных воплощений «Горец» явно уступает «Звездным войнам», «Забытым королевствам» и многим другим фантастическим вселенным — но все-таки проектов, использовавших идеи Уайдена, появилось немало. Первой ласточкой стал мультсериал 1994 года Highlander: The Animated Series. Действие переносилось в XXVIII век, когда злобный бессмертный поработил всю планету, превратив ее в выжженную пустыню. И теперь Квентин МакЛауд — потомок Коннора (хотя, если верить игровым версиям, бессмертные бесплодны) должен был спасти людей от тирана, чем очередной горец и занимался на протяжении сорока плохо прорисованных и похожих друг на друга серий. Судя по всему, авторы мультсериала вдохновлялись «Оживле-

1 Полтора часа на экране — шотланец против русского.

2 Двух МакЛаудов разом можно увидеть лишь в первом эпизоде сериала, четвертом фильме и нескольких комиксах.

3 Источником бессмертия, судя по пятому фильму, оказался невинный синий спецэффект.



1



3



2



нием», что оказалось неутешительным для всех поклонников этой вселенной. По мотивам мультсериала вышла на приставке Atari Jaguar игра Highlander: The Last of the Macleods, не снискавшая особой любви даже у поклонников «Горца». Это была вторая – и до недавнего времени последняя – попытка перенести приключения МакЛаудов в игровой формат. Первая же игра вышла одновременно с оригинальным фильмом еще в 1986 году на платформе ZX Spectrum и даже по тем временам выглядела примитивно. В начале двадцать первого века была анонсирована многопользовательская ролевая игра Highlander The Gathering, но через несколько лет проект был закрыт. Что и говорить, судьба игровых воплощений «Горца» незавидна. Единственным достойным игровым продолжением до сих пор остается оригинальная коллекционная карточная игра, в которой моделируются сражения на мечах.

И даже странно, что нашлись те, кто не побоялся воскресить несколько подзабытую вселенную «Горца». И уже не за горами выход новой игры, создатели которой обещают придать застоявшемуся бренду новую жизнь, на что и надеются все еще многочисленные поклонники «Горца». Вероятно, на решение студии Widescreen Games повлияло то, что в минувшем году «Горец» уже напомнил о себе зрителям, причем не только с помощью провального «Источника». Летом 2007 года в Стране восходящего солнца, а затем и в США, вышло полнометражное аниме Highlander: The Search for Vengeance, да снятое не кем-нибудь, а Кавадзири Ёсиаки, автором сериала «Икс» и полнометражных «Манускрипта ниндзя» и «D: Жажда крови», давно считающихся классикой японской анимации. С одной стороны, мэтр не мог ударить в грязь лицом и мультфильм у него действительно получился примечательным. С другой, каждому, кто смотрел

«D: Жажда крови», новое творение Ёсиаки, без сомнения, покажется абсолютно вторичным. То же постапокалипсическое будущее, тот же невероятно крутой герой-одиночка, лихо орудуя подручным оружием, аналогичная трагичная любовная линия, которая толкает героя на подвиг. Даже дизайн многих персонажей вызывает приступы дежавю. Ко всем предыдущим «Горцам» аниме имеет еще меньшее отношение, чем «Оживление», а главным героем стал еще один новый МакЛауд – Колин, на протяжении всего экранного времени стремящийся отомстить бессмертному римскому патрицию, убившему пару тысячелетий назад возлюбленную шотландца. Зато бои в Highlander: The Search for Vengeance поставлены столь вдохновенно, что их можно пересматривать десятки раз. Вспомните предыдущие работы Ёсиаки и помножьте то, что видели в них, на два. Динамичные сцены, потрясающий рисунок, мощнейший драйв в

значительной степени искупают очевидные недостатки сценария и оригинальности. Еще одним признаком новой волны популярности «Горца» стало появление двух мини-сериалов комиксов, описывающих приключения Коннора до и после оригинального фильма, его хождения в СССР и несколько совместных авантур Дункана и Коннора. Комиксы оказались самым подходящим форматом со времен телевизионного сериала, в котором история о бессмертных горцах заиграла новыми красками. И это дает надежду, что с выходом игры «Горец» окончательно оживет, подобно своим главным героям, которые в воде не тонут и в огне не горят. И мы будем это всячески приветствовать, ведь огромный потенциал «Горца» в силу многих причин и в первую очередь, из-за нескольких провальных проектов, до сих пор не был раскрыт полностью. Возможно, у «Горца» еще все впереди... **СА**

**1** С каждым новым фильмом в глазах Коннора оставалось все меньше огня и зазора.

**2** Для бессмертных победные трюки – в порядке вещей.

**3** Плох тот МакЛауд, который не мечтает остаться последним.





ТЕЛЕВИДЕНИЕ  
ТЕПЕРЬ  
НАШЕ



**gameland tv**  
круглосуточный телеканал об играх

Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения  
Подробности на сайте [www.gameland.tv](http://www.gameland.tv)



**Банзай!**  
ЯПОНИКАМ ПОД КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ИНТУИТИВНОСТИ



Автор:  
Игорь Сонин  
igor.sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Арена ангелов (Angelic Layer) ФОРМАТ: телесериал, 26 эпизодов РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Хироши Нисикири, 2001 ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment СТУДИЯ: BONES НАША ОЦЕНКА: можно смотреть

Есть в Японии такая женская арт-группа, CLAMP называется. Скорее всего, вы о ней слышали: за последние без малого двадцать лет группа успела поработать над огромным количеством манги и аниме. Первым в голову приходит, конечно же, принесший группе ее нынешнюю славу сериал «Икс», вторым — современный меха-эпик Code Geass: Lelouch of the Rebellion, для которого девушки готовят дизайн героев и рисуют иллюстрации. CLAMP известна тем, что частенько связывает свои произведения в единую безграничную вселенную. И еще тем, что типажи запросто кочуют из одного сериала в другой: нередко встречаются герои, похожие друг на друга и внешне, и характером. Наконец, группа использует несколько стилей рисования, различить которые не составляет труда. С одной стороны — пафосные, героические, элегантные, стройные и длинноногие герои «Икса», Code Geass и Tokyo Babylon, с другой — веселые и жизнерадостные девчонки из «Чобитов», Cardcaptor Sakura, Magic Knight Rayearth, Sweet Valerian и прочих сериалов. Объяснить такое разделение нетрудно: группа CLAMP — редкая команда художников, которая работает на публику. Для зри-

теля, разменявшего третий десяток, они рисуют готично и серьезно, для школьников — попроще, для девочек — красиво, стильно и с бантиками, для мальчиков — пожестче, посуровее. «Арена ангелов» на этой шкале занимает место где-то между Cardcaptor Sakura и Tsubasa: Reservoir Chronicle. Оригинальный комикс печатался в журнале Shounen Ace — этаким сборником солянки, где в разное время издавалась мрачная манга «Евангелион», задорная Lucky Star, мистическая Blood+ и даже юморная Keroro Gunsou. Вот и «Арена ангелов», кажется, была обречена оказаться на перепутье жанров. Аниме-сериал начинается, когда совсем маленькая двенадцатилетняя Мисаки Судзухара прибывает в Токио. Она будет здесь ходить в школу и жить вместе с тетей. Едва приехав в чужой город, Мисаки видит на одном из небоскребов огромный плоский экран, а там — прямую трансляцию сражения двух ангелов: прекрасной ловкой белокрылой девушки с мрачным и унылым качком в черном. Девушка чудом побеждает, и Мисаки проникается к ней симпатией: мол, такая маленькая, а уже кому хочешь наподдаст. Вот бы и мне так! Оказывается, всем жителям Токио такие трансляции давно из-

Дизайн «от CLAMP» видно невооруженным глазом. Также несложно заметить, что он здесь еще более детский, чем в «Чобитах».





Если вы еще не решили, покупать ли Soul Calibur IV, то знайте, что над новыми персонажами игры работают известнейшие творцы мира аниме и манги. И вот что у них получается:



Angol Fear от Мина Ёсизаки, создательницы Keroro Gunsou.



Ашлотта от Oh! Great, автора Air Gear и Tenjho Tenge.



Шахрезада от Ютаки Ивзубуги, дизайнера Record of Lodoss War.



Сура от Хироми Оку, автора манги Gantz.

Большинство игроков в «Арену ангелов» – девушки и девочки. Это «ж-ж-ж» неспроста...



Сакура из Cardcaptor Sakura? Неужели она?



вестны – по телевидению показывают матчи игры «Арена ангелов», давно ставшей любимым народным развлечением. В сражении участвуют два человека-игрока, они управляют куклами-ангелами. Матч начинается, когда куклы вступают на арену и устанавливают телепатическую связь с хозяевами, и заканчивается как в файтинге: либо когда один из бойцов вылетает с ринга, либо когда у кого-то заканчивается здоровье (соответствующий столбик вывешен на всеобщее обозрение). Мисаки с ходу влюбляется в непонятную пока игру и тратит последние карманные деньги на покупку собственной куклы. Вернувшись домой, Мисаки открывает коробку, шьет крохотный костюмчик и даже стрижет своего ангела. Мисаки дает ей имя – Хикару и выбирает характер по своему образу и подобию: маленькая, ловкая и настырная. Научившись управлять (дружить?) с маленьким бойцом, Мисаки вступает в новый для себя мир виртуальных единоборств. Теперь перед ней долгая дорога к финалу национального чемпионата: товарищеские бои, местные турниры, битвы за звание чемпиона префектуры и все тому подобное. Сможет ли она пройти путь от новичка-неумехи до чемпиона страны, а попутно разобраться в собствен-

## SUPER ShortNews Turbo Dragon

Новости американского кинопроката. Начнем с того, что западный полнометражный «Спили-гонцики» с треском провалился – как в США, так и в других странах мира. Ни имя, ни мастерство братьев Вачовски не спасли картину от зубастых журналистов, разнесших фильм в пух и прах. Это не останавливает создателей другой адаптации аниме, полнометражного Dragon Ball, премьера которого запланирована на 10 апреля следующего года. Роль Гоку досталась Джастину Чэ-твину, режиссер – Джеймс Вон. Ну что ж... прическа у Гоку очень даже ничего.



Свежий анимационный полнометражный фильм по сериалу Gegege no Kitarou намерен поставить сомнительный рекорд: в Японии будет одновременно транслироваться шесть разных версий картины, причем в каждом регионе – своя. Изменения коснутся ровно одной вещи – костюма девочки-кошки, верной боевой подруги Китаро. Фильм приурочен к сорокалетию телесериала Gegege no Kitarou, который и по сей день транслируется на японском телевидении.





ных чувствах, наладить отношения с друзьями и найти свою давно пропавшую мать? Дын-дын-дын! Сможет, конечно, к бабке не ходи. Такой теплый и красочный сериал обязан заканчиваться счастливо. «Арена ангелов» удивительно напоминает рекламный сериал для игры... которой не существует. Сюжет заставляет вспомнить одновременно и «Покемонов», и Yu-Gi-Oh! Только в обоих этих случаях игры действительно есть, чем и объясняется прямолинейность и простота аниме. Но в «Арене ангелов» почему-то в главной роли девочка, и игры почему-то нет, и между персонажами откуда-то возникают отношения, отличные от соперничества, и, главное, все это очень мило и прилично и кропотливо отрисовано, что окончательно сбивает с толку зрителя. Если это не боевой и не рекламный сериал, то что это и для кого оно сделано? В психологии есть понятие гештальта – «неделимой» идеи, которую невозможно свести к сумме других. Так вот, если «Икс» может претендовать на звание гештальта, то «Арена ангелов» – сборник давно придуманных чужих идей с симпатичным дизайном от CLAMP и весьма недурной анимацией. Герои «Арены ангелов» и их куклы заняли свое место в безграничной мифологии CLAMP и временами встречаются в других работах группы, однако неудивительно, что «Арена ангелов» не числится среди лучших работ группы. Перефразируя известную поговорку, сериал погнался за двумя зайцами, а поймал тушканчика с сусликом. Это, конечно, тоже результат, но все-таки не тот, которого ожидали.



Собственно морробою в сериале уделено довольно мало внимания. Куда больше – богатому внутреннему миру героев.



В разгеле смешной нелепицы сегодня, для разнообразия, не новые безделушки по «Евангелиону», а мейд-кафе Ророриге. Кафе расположено на Акихабаре и совмещено с аниме-студией. Посетители могут мало того что вкушать десерты и любоваться девочками в костюмах служанок, но также... озвучивать аниме. Специально для этого мейд-кафе была создана трехминутная записовка Роро по Vouken («Приключения Попо»), над которой и будут колдовать посетители. Если за вашим столиком не хватает актеров-любителей, сотрудницы кафе с удовольствием займут их места. Получившееся творение можно здесь же записать на DVD и унести домой, чтобы убрать на полку и никогда больше не доставать.



В последнее время, кроме смешной нелепицы, у нас стихийно возникла еще одна неформальная рубрика: «кого из франтов аниме за что и на сколько посадили». На этот раз попался Масато Накацуги, автор вируса, спрятанного в картинках с персонажами романтического аниме-сериала Clannad. Судить его японцам было сложно, потому что закона против создателей вирусов в стране нет. Дело в том, что вежливым японцам до сих пор в голову не приходило писать вредоносные программы. Поэтому обвинение пришлось притягивать за уши. Накацуги отправляется за решетку на два года и получает еще три года условно за нарушение авторских прав (незаконное использование картинок из Clannad) и распространение порочащих сведений (горе-хакер одно время пытался свалить вину на другого студента).





## ГИЛЬГАМЕШ. ДИСК 1

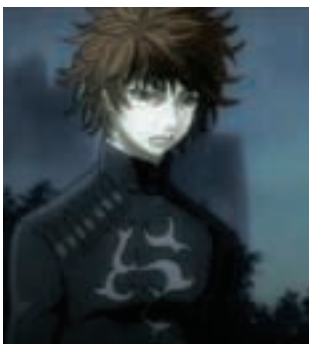
РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАХИКО МУРАТА, 2003 РЕГИОН: РОССИЯ



Аннотация называет «Гильгамеш» «первым готическим аниме-шедевром нового тысячелетия» — врет не моргнув глазом. Готикой в сериале не пахнет, да и шедевром как-то тоже. Суть такая: земные ученые доигрались с высокими технологиями, и наше привычное небо превращается в сероватую мглу. Как жить дальше? Будущее человечества стремится подчинить себе сразу несколько фракций, и главные герои — в самом центре событий. Действо временами напоминает «Икс» с его двумя группами «драконов», однако «Гильгамеш» нарисован в совершенно ином, чуть более правдоподобном стиле. Герои выглядят уныло и одинаково, и как-то не хочется проникать-

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

ся ни их тоскливыми проблемами, ни мутным настоящим Земли. И уж тем более неясно, зачем сюда притащили несчастного шумерского царя Гильгамеша.



## BEAST KING GOLION. COLLECTION 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОСИ САСАГАВА И ДР., 1981 РЕГИОН: США



Зрители старшего поколения, возможно, помнят культовый сериал постсоветской эпохи — «Вольtron, защитник вселенной». Это был один из первых сериалов про суперроботов, который добрался до наших телеэкранов. Можете ли вы представить себе восторг советского парнишки, воспитанного на идеологически правильных мультипликационных фильмах, который вдруг узнает, что на страже вселенной стоит гигантский боевой робот, который еще и собирается из пяти меньших роботов-львов? Наш «Вольtron» был копией с американского Voltron, ну а тот являлся переработанной версией японского сериала Beast King GoLion 1981 года производства. Сегод-

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

ня этот сериал выходит на английском языке в оригинальной, неадаптированной версии, и аннотация на обложке предлагает узнать, что же происходило там на самом деле.



## MACROSS FRONTIER. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЭДЗИ КАВАМОРИ, 2008 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Телевизионное аниме даже в сверхтехнологичной Японии не торопится вступать в эру High Definition. Не будем показывать пальцем, но вот Naruto только с этого апреля транслируется на сигнале высокой четкости. Аналогично обстоят дела и с видеореализмами. Подавляющее большинство телесериалов выходит на DVD, а на Blu-ray охотно публикуют лишь полнометражные фильмы. По крайней мере, так было до сих пор. Macross Frontier, юбилейное продолжение старого «Макросса», поступит в продажу в июле одновременно на DVD и Blu-ray, причем версия высокой четкости обойдется на четверть дороже обычной. Сейчас сериал транслируется на телеви-

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

дении и представляет собой, как обещали, осовремененный «Макросс» с отличным саундтреком, эмо-героем, цветастыми дизайнами и музыкальной темой, как в «Пиратах Карибского моря».



net land

интернет-центр  
NetLand

Самая правильная  
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
понеделник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост.  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



# SOUL EATER

СОЗДАТЕЛЬ: АЦУСИ ОКУБО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2003 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY SHONEN GANGAN

Обзоры многих аниме мы можем заканчивать, а подчас действительно заканчиваем сакраментальной фразой – не тратьте время зря, читайте мангу! В случае Soul Eater все наоборот: надо смотреть аниме. Телесериал Soul Eater стартовал в этом апреле и сразу же получил от нас титул лучшего аниме сезона. Манга уже больше четырех лет печатается в журнале Monthly Shounen Gangan, который издает Square Enix. На данный момент опубликованные главы Soul Eater были собраны в восемь томов, а сюжет, по крайней мере поначалу, в точности совпадает с сюжетом аниме. Одна проблема: манга выглядит хуже. И даже не «хуже», а просто плохо, по любым стандартам. Она нелепо нарисована и лишена того насыщенного визуального стиля, за который легко полюбить аниме-сериал. Посмотрите на картинки – персонажи выглядят нелепо, эмоции преувеличены, костюмы схематичны, а фон частенько вовсе отсутствует. У манги лишь одно неоспоримое достоинство: в ней больше трусиков (и полуголых женщин), но это ее не спасает. Короче говоря, не тратьте время зря, смотрите аниме!



# ソウルイーター

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

# CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION

СОЗДАТЕЛЬ: ГОРО ТАНИГУТИ (СЦЕНАРИСТ), МАДЗЕКИ! (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY ASUKA

Еще один сериал нового сезона – Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2, но сейчас речь не о нем, а о первом сезоне приключений восставшего Лелуша. На его основе было создано сразу несколько манга-адаптаций, а также манга-сиквелов и манга-гайденов (то есть, побочных историй). Центральной среди всего этого бардака считается манга Code Geass: Lelouch of the Rebellion, которая издавалась в журнале для девочек Monthly Asuka. Все как положено: мальчики изящные, девушки прекрасные, страдания глубокие. Примечательно, что в кадр практически не попадают шагающие боевые роботы, которым так много внимания уделено в телесериале, – видимо, в девчачьем журнале писать на столь мужскую тему авторы побоились. Визуальный стиль аниме не сохранен: манга стала менее аристократичной и более женственной. Как обычно бывает в случаях с мангой по сериалам-блокбастерам, сюжет в принципе тот же самый (Лелуш возглавляет борьбу японцев за независимость от злодейской Британнии), но отличается в мелочах. Девочкам – прелесть, а не манга, мальчики же тихо тоскуют по боевым роботам.



# コードギアス 反逆のルルーシュ

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ



# OHIME-SAMA DEBUT

ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS АВТОРЫ: CAVE ДАТА РЕЛИЗА: 19 ИЮНЯ 2008 ГОДА

Уж сколько на Nintendo DS вышло всевозможных обучающих, не счесть. Теперь компания Cave учит бабушек, девочек и прочих владельцев DS... быть принцессами. Героиня игры Ohime-sama Debut, обычная 14-летняя школьница, вдруг попадет в волшебный мир, становится там наследницей престола, и теперь ее главная и единственная задача – выбрать себе толкового партнера для танцев. А выбирать есть из кого – вокруг юной красавицы вьется полдюжины принцев на любой вкус. Главное в игре – танцы. Они записаны с помощью технологии Motion Capture и с лучших мастеров Японии. Танец демонстрируется на верхнем экране консоли, а на нижнем нужно водить стилусом по рисованным фигурам. Справитесь, тогда и принцессочка спляшет как надо. Освоенные движения можно потом просматривать в отдельном режиме; при этом на экране показывается не только кружащаяся пара, но и порядок постановки ног во время исполнения.



## Тем временем в интернете

### AARINFANTASY -=THE YAOI COLLECTION=-

АДРЕС: <http://www.aarinfantasy.com> ЯЗЫК: английский

Подзаголовок сайта гордо гласит – «главный источник любого яоя». Не поспоришь – именно этим Aarinfantasy и является. Во-первых, это база данных по яю сразу в двух его проявлениях: по аниме и по манге. Во-вторых, на сайте работает обширный форум, где единомышленники (скорее, гм, единомышленницы) обсуждают свои переживания и делятся опытом. В-третьих, на сайте работает команда фэнсабберов, которые переводят лучшие и свежие вещи. Именно Aarinfantasy фэнсабит Junjou Romantica, лучший яойный сериал за последний год.



## Популярные вопросы об аниме

### Где можно купить мангу на русском языке?

Русскоязычные издания манги от «Сакура-пресс» («Ранма 1/2», «Школа убийц» и др.) можно купить в магазинах сети «Буква». Книжки от «Фабрики комиксов» тоже продаются по всей стране, точный список магазинов можно узнать на сайте компании (<http://comics-factory.ru>). Наконец, интересующую мангу всегда можно заказать в онлайн-магазине ozon.ru в соответствующем разделе.

### Будут ли в России изданы Rebuild of Evangelion и End of Evangelion?

Rebuild of Evangelion только что вышел в Японии, и у нас его в ближайшие годы точно не будет. Что до End of Evangelion то, насколько нам известно, лицензия на выпуск картины приобретена, но фильм не публикуется, потому что, мол, нет достаточного интереса со стороны публики.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес [banzai-faq@gameland.ru](mailto:banzai-faq@gameland.ru) или на почтовый адрес редакции.

## Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.



# ИГРЫ



## Журнал для настоящих **геймеров**

ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,  
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.

2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ





# ЕВРО - 2008

## ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ



ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

[WWW.TOTALFOOTBALL.RU](http://WWW.TOTALFOOTBALL.RU)

# TotalFootball



## Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, распишитесь

Наши поздравления и бесплатную подписку на три месяца получает... (баранная гробь) Артур из города Алматы – за вдумчивую (а не огульную, как это чаще случается) критику в частности и весь проект «Десять писем» в целом. Мы, в свою очередь, с Артуром не прощаемся и обещаем опубликовать еще несколько его писем в будущих выпусках «Обратной связи».

## Хотите попасть на желтую плашку?

Нет ничего проще! Вам наверняка есть чем поделиться с самым разносторонним и сплоченным игровым сообществом нашей страны (и «Страны», кстати, тоже). Мы ждем ваших писем!

Художник: Iyr,  
<http://t52.cyberpunk.ru>

## ПИСЬМО НОМЕРА

## Письмо №4

Артур  
г.Алматы

...Да, и я не удержался: решил все-таки кинуть горсть щебня в огород Wii. <...> Сериалы Pokemon, Animal Crossing, Paper Mario, Mario Party не особо менялись со времен N64. Я бы сравнил их изменения с первыми и последними играми одного поколения, но N имеет наглость – только вдумайтесь! – три поколения подряд впаривать нам одно и то же. Предлагаю автоматически снимать по балу у каждой игры на Wii за необоснованно низкие графические возможности приставки. Думаю, так будет честно. Теперь о контроллере и о его революционности. Признаюсь сам обалдел, когда увидел первый ролик всем наперебой рассказывал, что это за чудо, но позже мой энтузиазм подостыл, а после я понял что ничего нового он нам не несет. При должной поддержке со стороны Sony EyeToy еще на PS2 могла бы стать для казуалов тем, чем сейчас стала Wii. А форма джойстика? Революцией и не пахнет! Его же специально заточили в форме пульта для людей не особо играющих на приставках (вспомните фильм «Клик»: обывателя просто окружают пульты – это для него гораздо привычнее геймпада). Но, поняв что с одним пультом вразумительного управления не до-

биться, к нему в виде отдельной половинки присобачили аналогового рукоятку. Бред – одну руку отдавать под аналоговою рукоятку. Создается впечатление, что джойстик просто разорвали пополам и максимально уменьшали количество кнопок в угоду казуалам. Я более чем уверен, что в следующем поколении не будет джойстика из двух половинок или в форме пульта.

От N ушли много партнеров тесно сотрудничавших с ней ранее. Silicon Knights, Factor 5, создатель Kirby... не забудем о продаже Rare – вот далеко не полный список потерь N. Все эти компании в свое время делали для нее великие игры, которые на момент выхода предлагали не только хороший геймплей, но и графику делали одну из лучших. Я веду к тому, что они, вероятно, покинули ряды N именно потому, что последняя не смогла им предоставить технически совершенную платформу для их игр, вот они и ушли, ведь это не давало возможности работать с новыми технологиями, а следовательно понижало их квалификацию в сравнении с коллегами по цеху. Что-то похожее было во времена N64 – тогда картриджи сильно ограничивали размер игр (да, это не помешало выпустить ряд гениальных шедевров), но последствием стало то, что до сих пор в играх от N мы видим не так уж часто CG-ролики. Так же и с Wii: вполне возможно, что на игры следующего поколения у них будет ухо-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
[STRANA@GAMELAND.RU](mailto:STRANA@GAMELAND.RU)  
ИЛИ МОСКВА, 119021,  
УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ,  
Д.11, СТ.44, ГЕЙМ  
ЛЭНД, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

## СКРИПТЫ И РОЖДЕНИЕ НОВОЙ ЭПОХИ

Здравствуйте, Почта «Страны Игр»! Вот вы как считаете, нужна ли логика в играх? Обычно ею пренебрегается в угоду зрелищности, либо просто скрипты так встали. Вот, например, бежит протагонист за антагонистом и по скриптам враг всегда впереди, хотя по логике главный герой уже давно бы его настиг. Я уж не говорю о случаях, когда у врагов глаза на затылке вырастают, в результате чего обнаруженным будешь хоть в кустах, хоть в местном здании. Хотя до этого пробрался туда незамеченным и сидел вроде бы тихо. Также логика коснулась и космоса, вер-

нее отсутствие таковой в безвоздушном пространстве. И космос в играх яркий, и звуки там громкие. Были разговоры, что реальный космос незанятым глазам предстает скучным зрелищем. Но ведь реальные астронавты не говорят об том, что на орбите скучно, наоборот они восхищаются увиденным. Просто мне уже реально начинает казаться, что искажение фактов, логики и разумной последовательности событий может негативно сказаться на реальном восприятии какого-нибудь, допустим, подростка или ребенка, в случае с аркадами. Ведь подчас такую впечатления, получаемые при игре, находится в предельной близости от реальных. Например, ускорение свободного падения в игре.

Умом понимаешь, что это все нереально, что это лишь симуляция и ты никуда на самом деле не летишь, и воздух не бьет в лицо. Понимаешь-то понимаешь, но ведь как ухает внутри, а? И самое главное, нет страха новичка, как в реальном прыжке с парашютом или на тарзанке. И интерактив ведь будет развиваться и дальше в таком духе. Но ведь организм тоже производит какую-то ответную реакцию. Я не силен в этом, но по логике какая-то реакция все равно должна быть. И это все может быть как на пользу так и во вред. Просто, наверное, не стоит так пренебрегать этим и фыркать на слова о реальном воздействии со стороны игры. Считаются ли с этим разработчики? Пока, вро-

де бы, считаются. Вот как вы думаете, нужно ли придерживать реальную логику в симуляции или лучше ее исказить в угоду геймплейным фишкам? И не отразится ли это в дальнейшем на восприятии настоящей реальности. В теории... А теперь про само явление интерактивных развлечений. Может быть вы об этом уже говорили, но я считаю, что стоит что-нибудь к этому добавить. Вот что стоит сказать в первую очередь, и большими буквами: НИ ОДНО ИЗОБРЕТЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА НЕ СДЕЛАЛО ТАКОЙ РЕВОЛЮЦИИ КАК ИЗОБРЕТЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТИ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ СИМУЛЯЦИИ. В частности, первым воплощением такой революции стало изобретение все-

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

## Будет ли Skate 2 на Xbox 360?

Обязательно будет – и уже совсем скоро: осенью. Более того: есть информация, что помимо Xbox 360 и PlayStation 3 игра выйдет еще и на Wii. Хотя, конечно, до официального анонса это всего лишь слухи.

## Погасните, пожалуйста, как PlayStation 3 подключить к монитору?

Очень даже просто. Перво-наперво вам понадобится сам монитор (убедитесь, что он поддерживает стандарт HDCP; для современных экранов это отнюдь не редкость, но все же). Дальше выбор: если он оснащен HDMI-входом, вам этого достаточно. Если нет – воспользуйтесь переход-

ником с HDMI на DVI, вот таким:





**УФ-Ф-Ф! ПОХОЖЕ, ЭПОХА ОДНОСЛОЖНЫХ ПИСЕМ МИНОВАЛА. СЕГОДНЯ У НАС В ГОСТЯХ СПЛОШЬ ТЯЖЕЛОВЕСЫ С ПО-АТЛАНТОВСКИ НЕПОМЕРНЫМ ГРУЗОМ МНЕНИЙ НА ПЛЕЧАХ. ОТВЕТИТЬ НА ТАКИЕ ПИСЬМА КОРОТКО И ЧЕТКО ПОПРОСТУ НЕВОЗМОЖНО, ДА ЭТО И НЕ ТРЕБУЕТСЯ. СЛОВО ЗА ВАМИ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ! ЗА ЧТО ВЫ ЛЮБИТЕ УЖАСТИКИ, ЗАЧЕМ НУЖНА NINTENDO И ЧТО СПОСОБНО ОСТАНОВИТЬ ВОЙНЫ?**

дить больше времени или они будут на порядок хуже выглядеть чем игры конкурентов. И последний пункт в этом списке – это игры. Согласитесь, штука далеко не последняя для игровой консоли. А с ними, как вижу я, дела идут ой как плохо. И так, N всегда имела очень сильную ФанБазу людей, крепко подсевших на их сериалы с незапамятных времен, однако нацеленность N на казуальный рынок отпугнуло часть даже самых ярких ее фанатов. Получая колоссальные прибыли от казуальных игр, N довольно неохотно вкладывает ресурсы в масштабные игры, а уж тем более в новые (не продолжения) проекты. И такой факт, что на Wii нет ни одной достойной эксклюзивной игры во вселенной StarWars говорит о многом – и не надо смеяться. На приставках от Nintendo еще со времен SNES выходили лучшие игры по Star Wars. Даже GameCube мог похвастать наличием отличных игр в этой вселенной. Но, пожалуй, пора закругляться и переходить к более конкретным вещам, то бишь к цифрам и спискам конкретных игр. Поделим игры на категории, чтобы посмотреть, чего нового нам, геймерам, дала Wii. И сразу удалите из этого списка всякие там недоигры (сборники мини-игр и головоломки – оставим их хенд-хелам), наследие GameCube (так как негоже хоронить одни проекты и эксгумировать другие) и игры для казуалов (мы же здесь все серьезные люди). Итак... Самые продаваемые (в млн): Wii Sports (11.8), Wii Play (6.79),

The Legend of Zelda: Twilight Princess (3.85), Mario Party 8 (2.67), WarioWare: Smooth Moves (1.99), Super Paper Mario (1.7), Rayman Raving Rabbids (1.12), Red Steel (1.03), Resident Evil 4: Wii Edition (1.02). Итого: в самых продаваемых нет не одной полноценной игры. Red Steel – слабое утешение. Самые признанные (средний балл): Super Mario Galaxy (97.9), The Legend of Zelda: Twilight Princess (94.2), Resident Evil 4: Wii Edition (91.2), Metroid Prime 3: Corruption (90.0), Guitar Hero III: Legends of Rock (86.2), Super Paper Mario (85.3), Madden NFL 07 (81.9), WarioWare: Smooth Moves (81.9), Trauma Center: Second Opinion (80.9), Mario Strikers Charged (79). Если не брать оценки ниже 80%, у нас остались Super Mario Galaxy (игра, которая, вполне вероятно, готовилась еще на GC как Mario128 и получила большие оценки только из-за отсутствия какой-либо конкуренции в жанре чистокровных платформеров), Metroid Prime 3: Corruption (бесспорно хорошая игра, которая немногим лучше двух своих предшественниц, но никак не революция в сериале, и уж тем более в жанре) и Guitar Hero III: Legends of Rock (мультиплатформа). P.S. Кстати, вы заметили, что уже есть игры, анонсируемые одновременно на PS2, PSP и Wii – причем с минимальными отличиями?

**Сергей Циллорик \ \ В целом ваша позиция понятна, но я хотел бы особо отметить несколько моментов. Первый – про EyeToy, которая «мог-**

**ла бы». Возможно. Но в этом «бы» и кроется различие между Nintendo и Sony: первая обеспечивает свои инновационные консоли линейкой отличных игр; Sony же на такое явно не способна. Для EyeToy вышла лишь одна (!) хорошая полноценная игра (а не сборник мини-игр) – EyeToy: Antigrav, да и то не от Sony, а от Harmonix. Не вижу, что бредового в отдаче аналога с парой кнопок в левую руку – при использовании классического управления на контроллерах PS3 да Xbox 360 левая рука отвечает ровно за то же самое. Упрекать Nintendo в якобы потере Масачиро Сакурая и вовсе незачем – ведь именно он руководил созданием великолепной Super Smash Bros. Brawl, обзор которой вы найдете в следующем номере. И в SSB, кстати, колоссальное количество тех самых CG-роликов, в недостатке которых упрекается Wii. Я же, прямо говоря, не вижу вообще смысла в этих роликах в большинстве игр. А вопрос отсутствия эксклюзивов по мотивам Star Wars я бы связал с потерей Factor 5. Что же до вашего списка игр, то отмечу, что отбрасывание WarioWare: Smooth Moves все же поспешно (благо она впечатляет похвалой многих «серьезных» игр). И, самое главное, тут не хватает двух свежих суперхитов – No More Heroes и уже упомянутой Super Smash Bros. Brawl. И – да, Super Mario Galaxy и Metroid Prime 3 также великолепны. Настолько, что консоль не грех купить ради любой из этих игр. Попутно плюнув на весь тот шлак, что выходит на ней с минимальными отличиями от PSP-проектов.**

ми нами уважаемого (...барабанная дробь...) ПК!!! То есть когда тогдашние ЭВМ начало приобретать более-менее современную форму и наиболее удобный способ интерфейса взаимодействия с вычислительными мощностями. Ну а затем уже пошли приставки и прочие тренажеры разных частей тела. Ведь как было раньше? Люди, представители по большей части мужского пола, чтобы унять агрессию, «жажду крови», устраивали жутчайшие, не побоюсь этого слова, вакханалии. Именно так. Если верить историческим справочникам такие события имели место быть. И с древнейших времен агрессия только прогрессировала, притом в геометрической прогрессии. Никакие исследования ученых

мужей не могли унять жажду власти и единоличия. Войны случались повсеместно, различные геноциды, концлагеря, турниры гладиаторов и т.д. Апоем всего этого стала печально известная WWII. Далее случилось такое явление, как COLD WAR. Может, это и переросло бы в ядерную WWII, не случись ПК. То есть на вооружение встала электроника. Я точно не знаю, что именно остудило пыл бравых представителей власти. Может, это был страх перед беспристрастной автоматикой, ответившей бы перед крупным проявлением агрессии с другой стороны? Или же создание интерактивной модели последствий ужасов этой несостоявшейся войны? В любом случае, уже в 80-ых конфликтная ситуа-

ция пошла на убыль. Любая страна, выбравшая путь продвижения в массы своего народонаселения развитую электронику автоматически становится развитой и в мировом плане. С этой страной уже, как минимум, начинают считаться. В общем, клоню я все это к тому, что интерактивное развлечение должно быть максимально доступно, а это уже забота разработчиков и издателей софт энд харда. Потому что, это благое дело, скажу я вам. Впервые в жизни интерактив объединяет массы, массы же начинают разговаривать на одном языке, массы объединяет одна и те же темы, и какие жаркие дискуссии возникают в этих массах на почве интерактива! Глаза горят, во все стороны искрятся идеи,

**А правда, что в PSP-игры можно играть на телевизоре? Правда-правда?**

Правда-правда. Но вам понадобится специальная «похудевшая» версия консоли (PSP Slim) и не менее специальный компонентный кабель. Ну и имейте в виду, что графика лучше не станет, скорее наоборот – растянутая картинка выглядит куда менее аккуратной.

**Может ли постоянный читатель «СИ» устроиться в игровой магазин провайдера-консультантом по компьютерным и видеоиграм?**

Читатель «Страны Игр» может все! А уж если вы читатель постоянный, да еще и с головой на плечах – уверены, что продавцом-консультантом видеоигр вы работать сумеете. Удачи!

**Пожалуйста, выкладывайте на диск все выпуски программы «Без винта».**

Давайте проясним: у нас на видео-диске всегда зарезервировано место для одной двадцатиминутной программы с телеканала Gameland.tv – «Без винта», «Бан-зай!» или какой-нибудь еще. Но – не больше одной. Старайтесь выбирать только самое интересное.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ**  
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

**РМ Телеком**

www.rmt.ru 4-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212



## БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

## Crisis Core: Final Fantasy VII

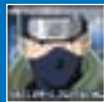
**IceProject:**

Анимация лиц явно содрана с KX2. Мда, хардкорнее прокачки я ещё не видел. Leave it to... luck. Кажись, экипировку менять низзя и мы всю игру пробегаем с этой зубочисткой.

За убитых вражин дают SOLDIER's Points. Чем их больше — тем быстрее крутится лохотрон и тем выше шанс, что выпадет какой-нибудь ништяк. Ништяки меряются по возрастанью, но 777 — лэвэлап. Потом, если на лохотроне выпадают два фейса по краям, рулетка впадает в суперрежим, где если выпадет три одинаковые хари — у нас левелапнется материя и выполнится лимит, если полоса лимита полная — он выполнится в любом случае, ну а если выпадет ещё и три одинаковых числа — ну вообще абалдеть.

**KitObey:**

Вроде и по оригинальной игре и по аниме Last Order Тифа должна была бежать к реактору в поисках отца. Здесь же об этом даже не упомянули, вроде бы. И в оригинале Сеф падает в Лайфстрим не в комнате с Дженовой. Короче несостыковок куча (хотя играл давно, но, по-моему, что-то там не так). Тем не менее игра цепляет. Концовка одна из лучших в играх. По-моему лучшая игра на ПСП.

**Sailor lightning:**

Ну не знаю... спорное ощущение... Если играть чисто по сюжету, то, в принципе, нормально... хотя игра «жми на X» начинает задалбывать... не говоря уже о побочных миссиях (без сюжета).

**BotaniQ:**

Поиграл... Неплохо, но мне че-то не понравилось... единственное что — сюжет, графика, видюхи!!! Ну и музыка, конечно... Такой геймплей мне не нравится, хотя тут он лучше чем в ФФ 1,2... 8/10

**Albedo:**

Не понимаю какие претензии могут быть у человека, кто любит ФФ7. Это же не Dirge of Cerberus, а чуть ли не лучшая игра на ПСП.

**\*KADAJ\*:**

Европейская версия по настоящему ВСТАВИЛА!!! ))) Японская понравилась — но как-то не прочувствовалась, а английская прямо таки взорвала мозг — и неважно, что кому-то не нравится randomness и тому подобное. Качаться интересно! Сюжет есть! Герои суперские! А мне больше ниче и не надо! ))))

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

а те, кто не в теме, завистливо наблюдают в сторонке, а потом и они прибегают. Как бы я хотел появиться на свет тогда, когда количество геймеров исчислялось бы уже поколениями, но в то же время я счастлив, что наблюдал зарождение, надеюсь, в будущем великой индустрии интерактивного медиа. И уверен, что вы со мной согласны, ведь как же по-другому, стоит только взять ваш журнал, чтобы понять, что все становится только круче. Прав ли я? Или же просто излишне оптимистичен?

**Рустам Еникеев,**  
[meetnik@yandex.ru](mailto:meetnik@yandex.ru)

**Врен \** Все становится только круче, это правда. Что касается симуляции, то вся прелесть компьютерных и видеоигр в том, что они могут быть... разные. Со скриптами и с открытым миром, реалистичные и нарочито мультяшные. При этом не стоит считать симуляцию главным достижением видеоигр. Истина в том, что реальная жизнь большинства людей — скучная рутина. И тратить на нее время еще и за компьютером — непродуктивно. Полеты в космос, наверное, и вправду чудесны, но пилоты идут к ним годами, да и не все получают шанс взглянуть на Землю с орбиты. Видеоигры всегда будут приукрашивать жизнь, «вырезать» рутину и оставлять самое интересное. А это уже само по себе нереалистично. Именно поэтому по-настоящему популярные и интересные симуляции возможны только в нескольких узких жанрах. В том числе — и в играх о глобальных ядерных конфликтах.

**Илья Ченцов \** Да, Третьей мировой не случилось, но воевать-то люди не перестали. И те самые компьютеры служат тренажерами и инструментами вербовки для американских войск. С другой стороны, если полноценно общаться можно и по Интернету, в частности, в онлайн-играх, то моторные отклики настоящие и виртуальные все-таки не сравнишь. Порубишь ты десять монстров, порубишь тысячу, а потом поймешь, что и монстры ненастоящие, и взмах меча — одно нажатие на кнопку, а спасенная принцесса — полигональная модель, внутри пустая. И вопрос

будет стоять уже так: достаточно ли интересна мне история, могу ли я проникнуться мотивацией героя настолько, чтобы не замечать всех этих условностей? Иначе, как ни крути, получится, что я играю казуально, и мог бы с тем же успехом грызть семечки. А их, как известно, изобрели задолго до компьютера.

**УЖАСЫ — ЭТО НЕ ПРИКОЛЬНО!**

Здравствуйте. Я давно и с завидным постоянством читаю ваш журнал, и частенько замечал с каким трепетом и уважением редакция относится к играм ужасов (многие авторы). Но последний выпуск «Страны Игр» (№9-258), где приводился дайджест и история развития жанра хоррор, вызвал у меня просто бурю эмоций и негодования. Дело в том, что писать об этом ненормально. Ни с какой позиции. С каких это пор желание испытывать страх стало нормой? Вы что там, в редакции, все с ума посходили!!! Страх — это естественная защитная реакция организма на опасность и пытаться вызывать у себя страх искусственными методами это уже патология. Если бы природа хотела, что бы мы постоянно чего-то боялись, то, скорее всего, создала бы нас похожими на зомби. Однако нет, посмотрите вокруг — все вроде бы обычные люди. Игры ужасов это совсем не смешно. Играть в них могут только те, кому, видите ли, не хватает острых ощущений в реальной жизни. Когда ты живешь в Москве и у тебя все хорошо — может быть тогда и начинает казаться жизнь слишком пресной и начинает тянуть на остренькое. К сожалению или к счастью — я живу не в Москве, а в маленьком провинциальном городе, и знаю не понаслышке, что жизнь за пределами МКАД'а бывает гораздо опаснее и страшнее самой страшной игры. В нашем городе постоянно происходят какие-нибудь ужасные вещи, например убийства и изнасилования (надеюсь, эту фразу цензоры не вырежут, а то — видите ли, писать про игры ужасов это в норме вещей, а говорить про убийства и насилие, происходящие в реальной жизни — это аморально. Ханжество!). Тем, кому не хватает острых ощущений, могу сказать — приезжайте и поживите в нашем «уютном» городке всего несколько недель и охо-

ту играть в такие игры, как рукой снимет, и все ужасы Сайлент Хилла вам покажутся просто ерундой. Порой на улице страшно выйти, потому, что прямо на улице местные бандитские группировки могут проломить голову лбом или пырнуть ножом. Вы смеетесь, говорите — этого не может быть, на дворе двадцать первый век. А я говорю вам — это в Москве 21 век, а в провинции средневековье, где ведьм еще на кострах сжигают. Поэтому возводить игры ужасов в рамки культа — это преступление. Пир во время чумы получается. У меня, например, после всего выше сказанного — не возникает особого желания щекотать себе нервы таким абсурдным способом, ведь, как известно, нервные клетки восстанавливаются чрезвычайно медленно. Оглянитесь и посмотрите — вокруг происходит то же самое, страх и ужас. А вы только подогреваете интерес к этому. Захочется ли после этого играть в игры ужасов — не знаю. Ваши хвалебные реплики в адрес ужасников просто кошмарны — неподобие: «О! Это самая прекрасная хоррор игра, там такая непередаваемая атмосфера, что вы не пожалеете о том, что поиграли в нее, и напугались до пупырышек мурашек, став фиолетовыми в крапинку от ужаса, рекомендуем всем и т.д. и т.п.». Весь мир сошел с ума и теперь то, от чего раньше все хотели защититься и избавиться (от страха) теперь стараются в себе растить и культивировать. Я же не призываю геймеров ни к чему противоестественному. Наоборот, говорю: ужасы во всех их проявлениях — это не есть хорошо. Конечно, я не могу винить одних только вас, в том, что вы призываете людей бояться. К сожалению, вся современная индустрия направлена на то, что бы испугать даже тех, кто пугаться не хочет. Но неспроста ведь Мэл Гибсон снял такой фильм, как «Страсти Христовы». Он снял его для того, что бы показать народу, привыкшему к тупому экшну и разлечке, что боль и страдания это совсем не смешно и не прикольно. Это страшно. Вот настоящий ужас. Думаете, у многих людей переживших Вторую мировую войну возникло желание вернуться назад и еще раз пережить все это? Я сомневаюсь. И к этому надо относиться серьезно. Вы можете сказать: «Мы никогда не призываем играть в эти иг-

SMS

**ОТВЕТ** ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

**Korga выигрет Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction?**

Эк вы какой шустрый! Смотрите сами: наш главный редактор буквально вчера вернулся с главного шоу Ubisoft в этом году и привез целую корзину интересных новостей. А вот о новом Splinter Cell, который, казалось бы, должен выйти уже вот-вот, на выставке не было сказано ни словечка. А если верить некоторым независимым источникам, выход игры и вовсе перенесли на 2009-й год.

**Как поймать Gameland tv? Это ведь кабельный канал? Ну и у меня кабельное, а этого канала нет! Может, я не в той компании подключился?**

Кабельное кабельному рознь. Компаний, предоставляющих цифровое телевидение, — вагон и маленькая тележка. Gameland.tv же есть только у операторов «Стрим ТВ», «НТВ-Плюс» и «Акадо» (а также у тех, кто ретранслирует их вещание в более мелкие сети). Как дополнительный сервис — интернет-телевидение ICQ-TV. Там Gameland.tv тоже ловится.

**Здравствуйте, скажите, купив PS3 (40Gb), можно ли со временем потом увеличить объем жесткого диска, если да, то как?**

Можно, хоть и не рекомендуется — ведь за самовольное вскрытие приставки можно поплатиться гарантией, а иного способа нет. Если отказ от гарантии вас не пугает — что ж, дело ваше, покупайте HDD любого подходящего объема, но обязательно 2.5" SATA 5400 HDD. Подробную инструкцию найдете на нашем форуме (<http://forum.gameland.ru>) в разделе PlayStation 3 FAQ.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ  
**WWW.HITZONA.RU**

ры. Это всего лишь констатация факта». Но если бы реклама сигарет, которую запретили к показу, не несла бы в себе скрытый (а порой и открытый) призыв курить, то никому в голову и не пришло бы ее запрещать. То же и с играми ужасов. Полная информация про них уже и есть призыв, побуждающий пользователей попробовать этот запретный плод на зубок. Вы всегда так «вкусно» рассказываете об играх жанра хоррор, что всем непременно хочется в них поиграть. По-моему вы забываете про то, что вас читает и детская аудитория, у которой еще не сформирована личность и неокрепшая психика. Думаете, наигравшись в раннем возрасте таких игр — они вырастут нормальными людьми? О каком здоровом обществе можно говорить, когда у нас дети сизмальства приучаются к ужасам?

А вы выступаете неким проводником, того, кто скажет ребенку какие игры хорошие, а какие плохие. И именно вы тот самый ориентир, который направляет умы многих людей в определенное русло. Для чего я пишу это письмо, спросите вы? Все просто: для того, что бы сказать: ужасы это совсем не прикольно, как думают многие, и прикольными быть не могут по определению. Я понимаю, что игры ужасов для многих — как показатель степени их крутости: типа, ты боишься, а я нет. Но это весьма сомнительный тинейджерский способ самоутверждения. И глупо ему потворствовать. Надеюсь, голос разума возобладает над вами и вы опубликуете мое письмо. Спасибо за внимание.

**В.В.С.,**  
NIK7372006@yandex.ru

**Евгений Закиров** \ Вы преувеличиваете. С тем же успехом можно хмурить брови, обсуждая творчество Лавкрафта и Эдгара Алана По. Или Р.Л. Стайна, автора детских «Ужасников», в которых маленьких детей похищают, запугивают, превращают в монстров и увозят в кишащий зомби летний лагерь. Людям нравятся такие истории. Те же, кому страшно, не смотрят ужастики, не читают Кодзи Судзуки, не играют в *Itabi Kisou*. Я, например, не люблю хорроры. Мне всегда страшно.

**Сергей Цилиорик** \ Чудовищное, отвратительное морализаторство, закрывающее глаза на само человеческое естество. Автор разглагольствует о вреде хоррорных видеоигр и заявляет, что желание получить острые ощущения — патология, напроць забывая о том, что

для тех же самых детей это желание абсолютно естественно. Кто, как не дети, рассказывает друг другу по ночам страшные байки? Кто, как не дети, ползает в темные заброшенные подвалы? Кто, как не дети, является целевой аудиторией всевозможных аттракционов типа «дом с привидениями»? И это — дети. Которым, между прочим, игры-ужастики «противопоказаны» по возрастным ограничениям. Так что ваш призыв не публиковать в журнале информацию о «взрослых» играх лишь потому, что журнал могут прочесть дети, — верх абсурда. Что же до упоминания о том, что реальная жизнь бывает куда страшнее — не спорю. Но давайте вот не будем ханжами — если дети в Африке умирают от голода, что, нам теперь запрещается иметь изысканный вкус к кулинарным блюдам?

**СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!**

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!**

**Скажите, а в России продаются только PS3 (40 Гбайт), а то я нигде не видел другую. Если есть, то сколько стоит?**

Легально — нет, не продаются. Дело в том, что Sony свернула производство и продажи всех версий PlayStation 3, кроме 40- и 80-гигабайтных. Причем последняя доступна только в Японии. По рынкам и магазинчикам, торгующим «серым импортом» еще гуляют старые варианты приставок, но их все меньше и меньше — ведь за ними ведется настоящая охота: как-никак, в ранних версиях европейские PS3 умели запускать игры от PS2. И цены на них, как вы понимаете, самые разные.

**Выкладывали вы когда-нибудь на диск ролик Dead Fantasy part 1? Если да, то не можете ли выложить снова?**

Выкладывали, а то как же. Сразу, едва только великий и ужасный Монти Оум представил публике свою новую работу. Подивиться неистовой битве главных героинь сериалов *Dead or Alive* и *Final Fantasy* вы сможете, если отыщете нужный вам диск «Страны Игр». Увы, повторно мы никакое видео на диск не выкладываем: зачем, если всякий раз есть что-нибудь свежее и не менее интересное?

**Скажите, пожалуйста, большая ли разница в качестве картинки между 720p и 1080p?**

Для нормального человека — не то чтобы очень. Скажем больше: чем меньше экран, тем незначительнее эта разница. А вот с увеличением диагонали недостаток разрешения все явственнее дает о себе знать. Мы бы посоветовали всерьез задуматься о 1080p дюймов после тридцати-сорока, хотя, конечно, это дело вкуса и финансовых возможностей.

**Почему Вы не создаете русские субтитры для трейлеров в Widescreen?**

Хороший вопрос! Видимо, потому, что «Страна Игр» все-таки журнал об играх, а не о кино, и силы наших переводчиков куда уместнее тратить на игровые видеопроекты. Тем не менее, мы обещаем подумать над вашим предложением. В конце концов, а почему бы и нет?



# Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL

В ЭТОТ РАЗ У НАС ПОЛУЧИЛСЯ ДИСК НЕ ИЗ САМЫХ ПОЛИТКОРРЕКТНЫХ. КРИС РЕДФИЛД В ТРЕЙЛЕРЕ RESIDENT EVIL 5 ВОВСЮ УСТРАИВАЕТ ГЕНОЦИД НАСЕЛЕНИЯ АФРИКИ, А В ГЕЙМПЛЕЙНОМ РОЛИКЕ FAR CRY 2 СЖИГАЮТ ЦЕЛУЮ ДЕРЕВНЮ НАШИХ ТЕМНОКОЖИХ БРАТЬЕВ. НАВЕРНЯКА И В AGE OF CONAN ПРИДЕТСЯ УСТРАИВАТЬ ХОЛОКОСТ, ВЫРЕЗАЯ ТОЛПЫ НЕВИННЫХ РАЗНОГО ЦВЕТА КОЖИ. ЛОМАТЬ КОСТИ, БИТЬ МОРДОЙ О БАТАРЕЮ И ИЗДЕВАТЬСЯ ДРУГИМИ СПОСОБАМИ НАД НЕСЧАСТНЫМИ АФРОАМЕРИКАНЦАМИ ПОЗВОЛЯТ В THE BOURNE CONSPIRACY... СТОИТ ЛИ ПРОДОЛЖАТЬ? В ЛЮБОЙ ИЗ ПРИСУТСТВУЮЩИХ НА ЭТОМ ДИСКЕ ИГР МОЖНО ВЕСЕЛО И ВКУСНО ИЗВОДИТЬ МЕСТНЫХ «НЕГРОВ», БУДЬ ЭТО ЗОМБИ ИЗ LEFT 4 DEAD, МЕДСЕСТРЫ ИЗ SILENT HILL 5 HOMECOMING ИЛИ ГОБЛИНЫ ИЗ WARHAMMER BATTLE MARCH. РАЗВЕ ЧТО В EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR НЕ НУЖНО НИКОГО УБИВАТЬ. НАС ЭТО НЕ ОПРАВДЫВАЕТ, ОДНАКО, МЫ ГОДИМСЯ ТЕМ, ЧТО НА ЭТОТ РАЗ ХОТЯ БЫ ПОПУЛЯЦИИ ПОРИНГОВ БУДУТ СОХРАНЕНЫ.

//SPACEMAN



## НА ВИДЕОЧАСТИ



## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

## БЕЗ ВИНТА



(ВИДЕОПРОГРАММА)

## SPECIAL

### FAR CRY 2 PS3 XBOX 360 PC ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Помимо свеженьких трейлеров, Ubisoft на прошедшем мероприятии Ubidays 08 продемонстрировала обновленную версию потенциального хита Far Cry 2. В ней показали традиционные для Far Cry полеты на дельтаплане, интерактивную карту, которая уже напоминает самую, что ни на есть GTA, и, конечно же, в очередной раз похвастались возможностью поджигать все, что горит.



## ИНСТРУКЦИЯ

### 1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player или аналогичным (можно установить с нашего диска).

### 2. РАЗДЕЛЫ

- ❑ Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- ❑ Видеопрвью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- ❑ Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- ❑ Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- ❑ Special – все самое необычное и ценное. Игровые материалы, интервью, наши специальные проекты.



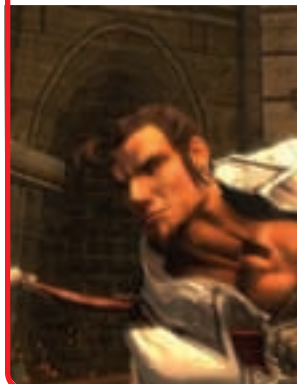
Для некоторых роликов видео части мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

## ВИДЕОСПЕЦ!

### «КАПИТАН БЛАД» И «ЧЕРНАЯ МЕТКА»

КРИ 2008

Мы завершаем наш цикл презентаций с прошедшей Конференции Разработчиков Игр рассказом о двух весьма негуманных проектах. Первый из них, «Капитан Блад», – brutalный пиратский экшен, а второй, «Черная Метка», – настоящий отечественный ответ буржуинскому Condemned.



## Материалы видео части

### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ❑ Silent Hill: Homecoming PS3 Xbox 360
- ❑ Left 4 Dead PC Xbox 360
- ❑ Battlefield Heroes PC
- ❑ Battlefield: Bad Company PS3 Xbox 360
- ❑ World in Warcraft: Wrath of the Lich King PC

### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ❑ Everybody's Golf World Tour PS3
- ❑ Age of Conan: Hyborian Adventures Xbox 360 PC
- ❑ Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy PS3 Xbox 360
- ❑ Sublustrum PC
- ❑ Warhammer: Mark of Chaos – Battle March PC

### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ❑ Beyond Good & Evil 2 PS3 Xbox 360 PC
- ❑ Prince of Persia PS3 Xbox 360 PC
- ❑ Guitar Hero World Tour PS3 Xbox 360 PC PS2 Wii PC

### SPECIAL:

- ❑ Капитан Блад (КРИ 2008)
- ❑ Черная Метка (КРИ 2008)
- ❑ Alone in the Dark (презентация)
- ❑ Без Винта

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменять содержание диска.



# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

## RESIDENT EVIL 5

PS3 XBOX 360

Недавно прошел слух, что в RE5 появится система укрытий и, более того, будет полноценный сооп-режим. Конечно же, тут же возник вопрос – кто же составит компанию Крису в его нелегких африканских приключениях. И вот буквально на днях Capcom презентовала новый трейлер. Можем только сказать, что это напарница, и это не Клэр и не Джил, а совершенно новая героиня, имени которой еще не назвали.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

### BEYOND GOOD & EVIL 2 PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Прошло голгих пять лет и Ubisoft наконец-то набралась храбрости анонсировать выпуск второй части великолепной, но не очень радушно принятой публикой action-adventure.



### PRINCE OF PERSIA PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Прямоиком с Ubidays '08 – трейлер новой части похождения персидского принца, которая еще даже не обзавелась нормальным названием. Ролик весь из себя эпичный и очень красивый.



### GUITAR HERO WORLD TOUR Wii PS2 PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Первый ролик, в котором детально рассказывают и показывают барабанную установку из новой части Guitar Hero.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

### SILENT HILL: HOMECOMING XBOX 360 PS3

Последние новости из разряда «да, пятый Silent Hill в разработке и вот видеодоказательство» были очень давни. Вот, наконец, и дождались мы полноценных геймплейных кадров из ранней версии игры. Туман – есть, монстры – есть, музыка от Ямаоки – тоже есть. Да вот только чего-то игре все равно пока не хватает. Или нам это только кажется?



### LEFT 4 DEAD PC XBOX 360

Релиз горячо ожидаемого кооперативного зомби-голококта снова перенесли. На этот раз на осень этого года. Вигимо, Valve после приобретения Turtle Rock Studios решила отполировать игру до блеска. Оно и к лучшему. Зато появились новые геймплейные ролики с органами зловещих мертвецов.



### BATTLEFIELD HEROES PC

Первый совершенно несерьезный и совсем бесплатный представитель сериала Battlefield находится на стадии раннего внутреннего бета-тестирования, а осенью он будет доступен и простым смертным. Но уже сейчас мы можем оценить, что игровой процесс прост, но крайне привлекателен.



## ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

### AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES PC XBOX 360 PS3

Новая и варварская MMORPG для тех, кто всегда хотел стать выходцем из Кимерии и поклоняться богу Крому.



### ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY XBOX 360 PS3

Впечатления о финальной версии игры плюс официальное музыкальное видео на песню Falling Пола Оукенфольда в разделе «Трейлеры».



### SUBLUSTRUM PC

Наеемся, ваш мозг смог отойти после «Тургора». Приготовьтесь к еще одному погружению в сюрреализм. На этот раз – в звуковой сюрреализм.



## ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

В очередном выпуске «Видеофактов» мы расскажем вам о том, что еще придумали кугесники из Blizzard для продолжения покорения просторов MMORPG, о том, насколько плохо был принят очередной шедевр от Уве Бола – экранизация игры Postal, о том, что Nintendo запустила в Европе сервис для независимых разработчиков, о том, какая новая игра в жанре JRPG появится на Xbox 360 в этом году.





# Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

РАЗДАЧА ТЯЖЕЛОВЕСНЫХ КЛИЕНТОВ БЕСПЛАТНЫХ ОНЛАЙНОВЫХ РОЛЕВЫХ ИГР ПРОДОЛЖАЕТСЯ. В ЭТОТ РАЗ ВАС ЖДЕТ КЛИЕНТ ИГРЫ PERFECT WORLD, БОЛЕЕ ТРАДИЦИОННОЙ, НЕЖЕЛИ GRANADO ESPADA. ЗДЕСЬ НЕТ ВЫКРУТАСОВ, ВРОДЕ ИГРЫ ЗА ТРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ ОДНОВРЕМЕННО, ЗАТО ЕСТЬ СВОИ УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ, ВРОДЕ СРАЖЕНИЙ В ВОЗДУХЕ ВЕРХОМ НА КРЫЛАТЫХ СУЩЕСТВАХ. СРЕДИ ИГР, НАЦЕЛЕННЫХ НЕ НА ОНЛАЙН, ВАС ЖДЕТ ДЕМОВЕРСИЯ LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES. ИНДИ ЕЩЕ НИКОГДА НЕ БЫЛ ТАКИМ... ПРЯМОУГОЛЬНЫМ. КРОМЕ ТОГО, ВАС, КАК ВСЕГДА, ОЖИДАЕТ САМАЯ СВЕЖАЯ ПОДБОРКА МОДИФИКАЦИЙ, СРЕДИ КОТОРЫХ ОСОБНЯКОМ СТОИТ PHILIP MUWANGA'S SQUAD COMMANDER 1.0, ПРЕВРАЩАЮЩАЯ ПРИВЫЧНЫЙ UNREAL TOURNAMENT 2004 В НАСТОЯЩУЮ RTS. ВНИМАНИЮ СТРАТЕГОВ ПОХОДОВЫХ, У НАС НАЙДЕТСЯ И САМЫЙ СВЕЖИЙ ПАТЧ К «ЛЕГЕНДЕ О РЫЦАРЕ».

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



1.5

ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

5

АНИМЕ-РОЛИКОВ

1

ДЕМОВЕРСИЯ

PHILIP MUWANGA'S SQUAD COMMANDER 1.0  
(UNREAL TOURNAMENT 2004)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



## ДЕМОВЕРСИЯ

### LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

В серии LEGO-игр от LucasArts пополнение – приключения легендарного Индианы Джонса преобразились в симпатичные прямоугольные формы конструктора. В демоверсии доступен уровень The Lost Temple, где двум героям нужно отыскать золотую статуэтку. Для тех, кому это удастся, откроется режим Free Play, позволяющий играть восьмеркой новых персонажей и получить доступ к секретным зонам. Простое управление, оригинальная графика и множество юмористических сцен позволят весело провести время.



### ИНСТРУКЦИЯ

## 1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть таким образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

## 2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – попробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скриншоты и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

**Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!**

**A:** Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или сортовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

**Q: Не читается диск! Что делать?!**

**A:** Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес [chirikov@gameland.ru](mailto:chirikov@gameland.ru), подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

### Материалы PC-части

#### ДЕМОВЕРСИИ:

- LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- Arma: Armed Assault
- Battlefield 2
- Day of Defeat: Source
- Half-Life 2
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Unreal Tournament 2004

#### ДРАЙВЕРЫ:

- ATI Catalyst 8.5 Vista
- ATI Catalyst 8.5 XP
- Creative ALchemy 1.10.01
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.94

#### ПАТЧИ:

- Death Track: Возрождение v1.2 RU
- Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов v1.007 RU
- King's Bounty: The Legend v1.4 RU
- King's Bounty: The Legend v1.4 online RU
- В тылу врага 2: Братья по оружию v1.50.11 RU
- SimCity Societies v1.04.243 Интернациональный
- The Sims 2: FreeTime v1.13.0.155 Интернациональный
- World in Conflict v1.008 RU

#### СОФТ:

- Avira AntiVir Personal 8.1.0.460
- Jetico Personal Firewall 2.0.2.3
- Trojan Guarder Golden 7.61
- Burn4Free CD/DVD Copy 4.5.0.0
- NeoPaint 4.7a
- Alchemy Network Monitor 9.2
- DHTML Menu Builder 4.20.014
- Free Download Manager 2.5.758
- FTP Now 2.6.88
- Gizmo Project 4.0.3.3369
- MozBackup 1.4.8
- Orbit Downloader 2.6.5
- Skype Recorder 2.0
- CrystalMark 2004 0.9.124.405
- DriveSitter 1.6.0.7
- GPU-Z 0.2.2
- RightMark Audio Analyzer 6.1.0
- jetAudio 7.1.0 Basic
- Kingdia DVD Ripper 3.5
- Recuva 1.14.321
- CrystalCPUID 4.14.2.405
- DTweak Free 3.12
- GIGATweaker 1.8.1.186
- Hardinfo 2008 Professional 6.00.3150
- Super Utilities Pro 8.0.1990

#### WIDESCREEN:

- Вавилон нашей эры (Babylon A.D.)
- Eagle Eye
- Право на убийство (Righteous Kill)
- Мумия 3: могила императора драконов (The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor)
- Особо опасен! (Wanted)



# PSP-ZONE

## ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.95  
Демоверсия: Bleach: Heat the Soul 5  
Видеоролики: Crisis Core: Final Fantasy VII, Phantasy Star Portable, Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress  
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

### WIDESCREEN

#### МУМИЯ 3: МОГИЛА ИМПЕРАТОРА ДРАКОНОВ

Русскоязычный тизер, в котором Алекс противостоит императору и миллиону зомби.



#### EAGLE EYE

Молодой парень обнаруживает на своем счете огромную сумму денег, дома он находит автомат и спустя минуту к нему врывается ФБР.



### СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

#### GIGATWEAKER 1.8.1.186

Удобная программа для детальной настройки Windows XP и Vista. GIGATweaker содержит наиболее востребованные функции и при этом совершенно бесплатна.

#### JETAUDIO 7.1.0 BASIC

Бесплатный универсальный проигрыватель, способный читать множество аудио и видео форматов. Включает в себя риппер, конвертер, редактор тегов и многое другое.

### ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

#### KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ V1.4 RU

Внесены изменения в баланс, за бой с боссами начисляются деньги. Исправления затронули знания, заклинания, существ и другие области игры.

#### SIMCITY SOCIETIES V1.04.243 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Большое обновление, добавляющее в игру 6 сценариев, системы городских политик и технического обслуживания построек и другие новые возможности.

### WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежих «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) в разделе «Журналы».

### ММО-КЛИЕНТ

PERFECT WORLD

Клиент бесплатной MMORPG, в которой игроку предстоит решать: странствовать по бескрайней вселенной или участвовать в яростных дуэлях на земле, воде и в воздухе, возводить собственные дворцы или захватывать чужие владения и территории, шить прекрасную одежду или посягнуть на титул властителя мира.



### ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОИМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



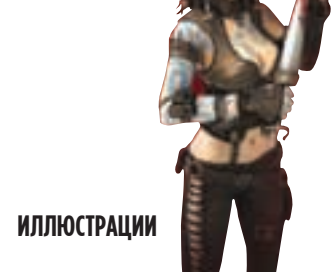
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



СКРИНШОТЫ



ИЛЛЮСТРАЦИИ

### FREEWARE/ SHAREWARE

**WESTWARD II: HEROES OF THE FRONTIER**  
Ковбойская стратегия, в которой поселения Дикого Запада разоряет «сумасшедший русский».



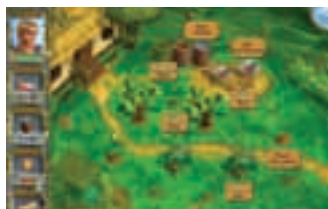
#### KUDOS ROCK LEGEND

В этой игре можно создать виртуальных музыкантов, купить им инструменты и записать свой хит.



#### MAGIC FARM

Стратегия, в которой нужно выращивать и продавать цветы.



### PANDA ANTIVIRUS



### БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

#### АРЕНА АНГЕЛОВ

В ожидании Guns of the Patriots – любительский клип на главную музыкальную тему Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.



#### DEVIL MAY CRY 4

Официальный видеоклип на песню Drink It Down рок-группы L'Arc-en-Ciel. Песня звучит в видеоигре Devil May Cry 4.



#### POKEMON

А вы собрали их всех? Опенинг Pocket Monsters Diamond and Pearl – современного аниме, которое сейчас транслируется в Японии.





## ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

## ARMA: ARMED ASSAULT

В нынешнем месяце поклонники Arma: Armed Assault выступили по-настоящему уварно. В поборку вошло более десятка различных дополнений, это абсолютный рекорд. Особо стоит отметить USS Nimitz Aircraft Carrier Beta: впервые для Arma: Armed Assault был создан корабль, при том таких размеров. Как всегда, широким фронтом выступили любители авиации, стоит отметить такие работы, как Avro Vulcan B.2 v1.0, Kaman SH-2G Seasprite v1.0 и Robotech Vt-1s Fighter v1.23 beta.



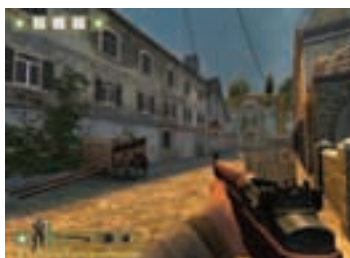
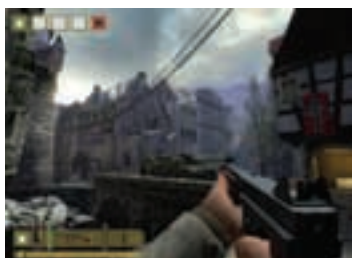
## BATTLEFIELD 2

Спустя пять месяцев после выхода Forgotten Hope 2 его создатели выпустили первое обновление. Примечательно, что это не столько патч, сколько дополнение, задачей которого является поддержание интереса к моду. Помимо кучи различных исправлений, Forgotten Hope 2.1 несет несколько выгов техники, включая средний танк PzKpfw IV Ausf.D и полугусеничный мотоцикл Kettenkrad. Также в обновление попало несколько новых карт, таких как Mareth Line и Alam Halfa.



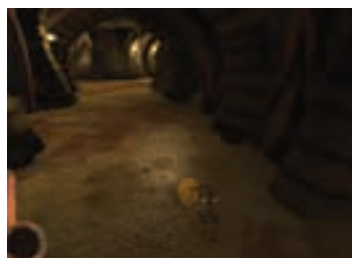
## DAY OF DEFEAT: SOURCE

Вашему вниманию предлагается подборка чуть более десятка карт. Главной работой этого месяца, безусловно, стала карта под названием dod\_Nuernberg 1945 RC1. Изрядно порушенные дома и улицы этого старинного немецкого города проработаны с маниакальной детализацией. Как всегда, очень много работ посвящено боям в городских условиях. Отдельно стоит выделить такие карты, как dod\_Carentanbob RC3, dod\_Elden beta 2, dod\_Hunt beta 5 и dod\_Lastpatrol.



## HALF-LIFE 2

Несколько лет назад франкоговорящей командой была анонсирована модификация Farscape, созданная по мотивам популярного фантастического сериала. Этой весной по ряду причин работа над модом была остановлена, но все же трупы не пропали даром. Вниманию поклонников Half-Life 2 предлагается Farscape hl2 DEMO, демонстрационная версия мода, где представлен полностью проработанный корабль из Farscape. Увы, полной версии мода мы уже не дождемся.



## RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

Несмотря на то, что для Red Orchestra: Ostfront 1941-45 уже вышло несколько по-настоящему крупных модификаций, мини-моды все еще превосходят их по популярности. Среди них безусловным лидером является AHZ Vehicle Pack, набор новой техники от команды MinionWorkz. Не секрет, что в Red Orchestra: Ostfront 1941-45 отсутствует несколько важных танков, и именно они включены в данный пак. Также в подборке имеется несколько карт, созданных специально под этот мод.



## REFACTOR

Гонки спортпрототипов не слишком популярны среди модостроителей, тем не менее периодически побочные работы появляются. LMS Limited Edition 1.06, который мы предлагаем в нынешнем месяце, пропускать не стоит, и дело не только в тематике. В данном моде представлен весь цвет спортпрототипов, принимавших участие в гонках на знаменитой трассе в Ле Мане. Без популярной Audi R8, разумеется, дело не обошлось, как и без Bentley Speed 8, победителя 2003 года.



## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Такого разнообразия, как на прошлом диске, в этот раз не наблюдается, тем не менее, два с половиной десятка плагинов – тоже немало. Довольно большое число плагинов посвящено персонажам, которые добавляются как отдельная раса. Среди них есть такие личности, как Мистер Бин и даже Конан-Варвар. Для последнего, к слову, мы выкладываем и еще пару плагинов, добавляющих броню и доспех. Также среди персонажей присутствует, внимание, Лара Крофт.



## UNREAL TOURNAMENT 2004

После платформенных аркад поклонники Unreal Tournament 2004 решили штурмовать погуступы жанра тактических стратегий. Именно к этой категории относится модификация Philip Muwanga's Squad Commander 1.0. Безусловно, одна из лучших работ месяца. Здесь есть все, что могут пожелать поклонники жанра: и куча уровней, и большой выбор вооружений, и захватывающие сценарии. Чего только не сделаешь из шутера от первого лица...





ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

# НЕ ГРУСТИ!

**РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО**

**в интернет магазине GamePost**

- \* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- \* Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 Slim

**5200 р.**



PlayStation 3  
(40 GB) Rus

**15990 р.**



Xbox 360 Premium  
HDMI RUS

**12220 р.**



Nintendo DS Lite

**5980 р.**

Играй  
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: [sales@gamepost.ru](mailto:sales@gamepost.ru)



Телефон:

(495) 780-8825

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы





## Harvest Moon: Island of Happiness

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 29 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)



Не опять, а снова — один из популярнейших (а заодно и наиболее оригинальных) игровых сериалов возвращается в очередном воплощении, с косметическими поправками и неизменной сутью. Местом действия на сей раз окажется пустынный остров, а в качестве главного героя можно будет выбрать парня или девушку. Имея на руках в начале игры самый минимум, вам предстоит самостоятельно отстроить ферму, а затем заняться процессом ее облагораживания. Это привлечет на остров людей, заинтересованных сельскохозяйственным бизнесом, что приведет к его дальнейшему процветанию. Кроме того, сохранится возможность выбора спутника жизни.



## Wonder World Amusement Park

ПЛАТФОРМА: Wii | КОГДА: 24 ИЮНЯ 2008 ГОДА (США)



## Battlefield: Bad Company

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 27 ИЮНЯ 2008 ГОДА

## График выхода лучших игр на ближайшие пять недель

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие пять недель. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день — в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выйдут только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже — попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



### PC

✓	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Supreme Ruler 2020	Paradox	Европа
	23.06	SimCity Societies: Destinations	Electronic Arts	США
	23.06	The Sims 2: Ikea Home Stuff	Electronic Arts	США
	27.06	Beijing 2008	Sega	Европа
	27.06	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
✓	27.06	Samurai Warriors 2	Koei	Европа
	30.06	In the Shadow of the Raven 2	House of Dragonflies	США
	01.07	Hei\$т	Codemasters	США
	02.07	Dungeon Runners	NCsoft	США
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	07.07	Nancy Drew: The Phantom of Venice	Her Interactive	США
✓	11.07	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
	25.07	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	Европа
✓	29.07	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Deep Silver	Европа

### PLAYSTATION 2

✓	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	27.06	Baroque	Rising Star	Европа
✓	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	22.07	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	США

### PLAYSTATION 3

	20.06	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	System 3	Европа
	20.06	Overlord: Raising Hell	Codemasters	Европа
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	24.06	Hail to the Chimp	Gamecock	США
	24.06	Hellboy: Science of Evil	Konami	США
✓	27.06	Battlefield: Bad Company	EA Games	Европа
	27.06	Beijing 2008	Sega	Европа
	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	Европа
	01.07	Hei\$т	Codemasters	США
	08.07	Vampire Rain	AO Interactive	США
✓	29.07	Soul Calibur IV	Namco Bandai	США

### Wii

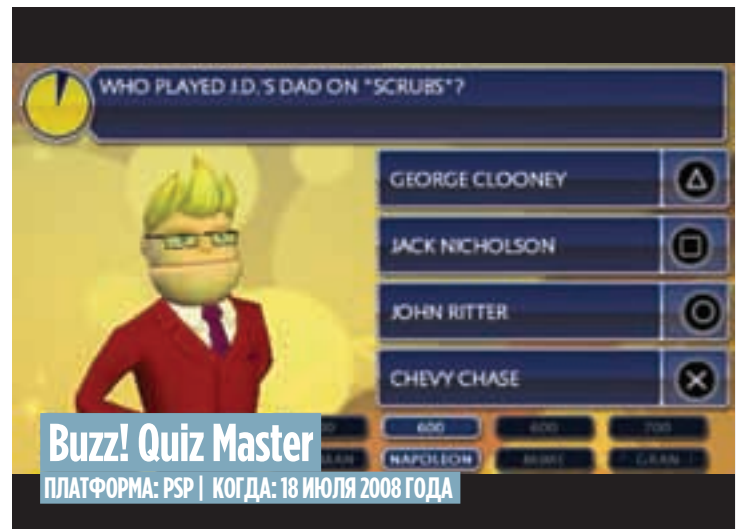
✓	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
✓	22.06	Rock Band	MTV Games	США
	24.06	Wonder World Amusement Park	Majesco	США
✓	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
	27.06	Samba de Amigo	Sega	Европа
✓	27.06	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Европа
	27.06	Super Swing Golf	Rising Star	Европа
	04.07	Baroque	Rising Star	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	08.07	Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon	Square Enix	США
	15.07	We Love Golf!	Capcom	США
	22.07	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	США





## Smash Court Tennis 3

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 27 ИЮНЯ 2008 ГОДА



## Buzz! Quiz Master

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 18 ИЮЛЯ 2008 ГОДА



Отличная возможность блеснуть эрудицией появится в скором времени у владельцев PSP благодаря новой викторине из линейки Buzz! На этот раз любителей интеллектуальных развлечений ждут пять тысяч вопросов из таких областей знаний, как музыка, ТВ, спорт, кинематограф, естественные науки. Специально для данной версии были разработаны шесть новых типов раундов, что должно значительно разнообразить игровой процесс. Также не стоит забывать про одну из главных направленностей проекта – соревнование между членами семьи или друзьями, чему будут отлично способствовать три режима мультиплеера.



## Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 8 ИЮЛЯ 2008 ГОДА



## Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 22 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)

25.07	Opoona	Koei	Европа
29.07	Harvest Moon: Tree of Tranquility	Natsume	США

### XBOX 360

16.06	Supreme Commander	Aspyr	США
20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
23.06	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	США
24.06	Hellboy: Science of Evil	Konami	США
24.06	Operation Darkness	Atlus	США
27.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
27.06	Beijing 2008	Sega	Европа
27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
27.06	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	Европа
27.06	Smash Court Tennis 3	Atari	Европа
01.07	HeiSt	Codemasters	США
04.07	WALL-E	THQ	Европа
11.07	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
29.07	Soul Calibur IV	Namco Bandai	США
29.07	Spectral Force 3	Atlus	США

### NINTENDO DS

17.06	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	Namco Bandai	США
20.06	Cooking Guide: Can't Decide What To Eat?	Nintendo	Европа
20.06	My Health Coach: Weight Management	Ubisoft	Европа
20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
24.06	Cake Mania 2	Majesco	США
24.06	Mega Man Star Force 2: Zerk x Ninja	Capcom	США
24.06	Mega Man Star Force 2: Zerk x Saurian	Capcom	США
27.06	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	Европа
27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
27.06	Ninja Gaiden Dragon Sword	Ubisoft	Европа
27.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
27.06	Space Invaders Extreme	Square Enix	Европа
01.07	Trauma Center: Under the Knife 2	Atlus	США
04.07	Arkanoid DS	Square Enix	Европа
04.07	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness	Nintendo	Европа
04.07	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time	Nintendo	Европа
04.07	WALL-E	THQ	Европа
08.07	Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society	Majesco	США
18.07	Guitar Hero: On Tour	Activision	Европа
22.07	Final Fantasy IV	Square Enix	США
22.07	Gauntlet	Eidos	США
22.07	Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns	Atlus	США
22.07	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	США
29.07	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США

### PSP

20.06	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Европа
20.06	echochrome	SCEE	Европа
24.06	Hellboy: Science of Evil	Konami	США
04.07	Secret Agent Clank	SCEE	Европа
04.07	Space Invaders Extreme	Square Enix	Европа
08.07	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress	Atari	Европа
18.07	Buzz! Quiz Master	SCEE	Европа
18.07	International Athletics	Ghostlight	Европа



В СЛЕДУЮЩЕМ

## НОМЕРЕ

В прогаже с 2 июля

Мы успели поиграть в демоверсию Soul Calibur IV и взять эксклюзивное интервью у продюсера игры. Все это стало возможным благодаря издателю игры в Европе — компании Ubisoft. Конечно, Soul Calibur III был великолепной игрой, но и недостатки в нем тоже имели место быть. Смогли ли разработчики побороть их, прижился ли в «Калибуре» Йода из «Звездных войн» и почему у Айви такая большая грудь? Ответы на эти и многие другие вопросы вы найдете в следующем номере. Мы любим Soul Calibur и постараемся заразить этим чувством и вас тоже!

Soul Calibur IV



**В РАЗРАБОТКЕ****MAFIA 2 (PC, PS3, XBOX 360)**

Чешскую Illusion Softworks приняли в Семью 2K. Сможет ли итальянец из Empire City затмить серба из Liberty City?

**ОБЗОР****WORLDSHIFT (PC)**

Люди, Племена и Культ – анализ «трех рас с оригинальным стилем ведения войны».

**ОБЗОР****X-TEAM (PC)**

Трудно удержаться от искушения сравнить эту игру с X-COM. Но насколько это правомерно?

**СПЕЦ****ТОЖЕ ИГРЫ: РЕТРО-РИМЕЙКИ**

Найдите десять отличий!

**СПЕЦ****МОДЕЛИ FREE-TO-PLAY В ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ**

Десять способов нажиться на бесплатном продукте.

**ОБЗОР****THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN (ALL)**

Есть ли волшебство за пределами шкафа?

**ОБЗОР****SUPER SMASH BROS. BRAWL (WII)**

Солид Снейк бросает вызов Пикачу.

**ОБЗОР****THE WORLD ENDS WITH YOU (DS)**

Когда закончится мир...

**В РАЗРАБОТКЕ****SONIC UNLEASHED**

Мы побывали в Японии и посмотрели на игру.

**ОБЗОР****RACE DRIVER: GRID (PS3, XBOX 360, PC)**

За рулем.

**ОБЗОР****MARIO KART Wii (WII)**

Грибное королевство посело на спортбайки!

**РЕПОРТАЖ****UBIDAYS 08**

Бешеные кролики в ночном Лувре.





# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



ВЫПУСК 11: СТРАШНАЯ ТАЙНА ГЕЙМЕРА-УНИВЕРСАЛА

Художник: Григорий Григорьевич Кайраи  
Сценарист: Яна Сурак  
Email: kairai@pisem.net





## КИЙ ЗЕЛЕНый ЕК

НЕГО ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК.  
СЕКУНД СЕМЬ ПРЕБЫВАНИЯ НА ЗЕМЛЕ.



## ДАМА С СОБАЧКОЙ

ЛЮБИТ СВОЕГО ПСА ГОРАЗДО БОЛЬШЕ, ЧЕМ МУЖА.  
И ЧАЩЕ.

## ТЕРРОРИСТЫ-НЕУДАЧНИКИ

ОНИ НАЗЫВАЮТ СЕБЯ ТЕРРОРИСТАМИ. ИМ ВСЕ ВРЕМЯ  
ЧТО-ТО МЕШАЕТ РАБОТАТЬ, СЕЙЧАС, К ПРИМЕРУ,  
ИМ НАДО ГОЛОСОВАТЬ ПО СМС ЗА «ФАБРИКУ ЗВЕЗД».



## ИНАЮЩИЙ ИЗВРАЩЕНЕЦ

УЧЕТ СТАТЬ НАСТОЯЩИМ ИЗВРАЩЕНЦЕМ!  
НИЧЕГО НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ. КУРСЫ ИЗВРАЩЕНЦЕВ  
ПРОСРОЧЕНЫ, НО ВСЕ РАВНО НЕ ПОМОГАЮТ.



## ИВАН ДОБСКИ

СЕРИЙНЫЙ МАНЬЯК, ОБОЖАЮЩИЙ МУЗЫКУ 70-Х.  
УВЕРЕН, ЧТО ВСЕ УБИЙСТВА ЗА НЕГО СОВЕРШАЕТ  
ПРЫГУНОК (СПРАВА, В КРАСНОМ). В ЭТУ ВЕРСИЮ НИКТО,  
КРОМЕ ИВАНА, ПОЧЕМУ-ТО НЕ ВЕРИТ.



## ЛИСЫ

ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ ЛИС – СЪЕМКИ ЛЮБИМЫХ  
ПОРНО. УВИДЕТЬ ИХ ЗА ЭТИМ ЗАНЯТИЕМ –  
ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ ПРИМЕТА

ВТ-СБ 22:35

# 38 ОБЕЗЬЯН

ОЗВУЧЕНО ЛЕОНИДОМ ПАРФЕНОВЫМ

ЦЕНЗУРА  
2Х2  
ПРОВЕРЕНО



2Х2 ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ЖИЗНЬ В МЕГАПОЛИСЕ СВОДИТ НАС С УМА. ЕСТЬ ПЕРВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



adidas  
football  
manager  
2008



[www.adidasfootballmanager.ru](http://www.adidasfootballmanager.ru)

Стань футбольным менеджером. Собери команду мечты.  
Прими участие в Чемпионате Европы 2008 и сразись за самый желанный футбольный трофей.







# CRISIS CORE

---

## FINAL FANTASY VII

®





# AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES